



Received: August 4, 2025

Revised: September 29, 2025

Accepted: October 5, 2025

พื้นที่แห่งอารมณ์และการต่อต้านผ่านศิลปะการ์ตูนบนโซเชียลมีเดียไทย:

การอ่านภาพและอารมณ์ทางการเมืองภายใต้หลังรัฐประหาร¹

Affective Spaces and Political Resistance through Cartoon Art on Thai Social Media:

Reading Visuality and Political Emotions in the Post-Coup Context

ณธกร สุทธิรัตน์ (Nadhakorn Sutirat)²

E-mail: nadhakorn.s@mutp.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของศิลปะการ์ตูนดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์ในฐานะสื่อทางการเมือง โดยเลือกกรณีศึกษาเพจ “ไข่แมว x” ซึ่งเป็นเพจการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนไทยในช่วงปี พ.ศ. 2563 การวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ โดยผสมผสานการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงตีความและการวิเคราะห์เชิงธีม โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการ์ตูนจำนวน 75 ภาพ ซึ่งคัดเลือกด้วยวิธีการแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ที่กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ (1) เพื่อศึกษาศิลปะการ์ตูนดิจิทัลที่เผยแพร่บนโซเชียลมีเดียในฐานะ “พื้นที่แห่งอารมณ์” (2) เพื่อวิเคราะห์อารมณ์ทางการเมืองที่สะท้อนผ่านศิลปะการ์ตูนดิจิทัล และ (3) เพื่ออธิบายโครงสร้างของความรู้สึกร่วมที่ปรากฏในศิลปะการ์ตูนดิจิทัล ผลการวิจัย พบว่า (1) ศิลปะการ์ตูนดิจิทัลมีการใช้กลวิธีเชิงสัญลักษณ์ การเสียดสี และการล้อเลียนวัฒนธรรมสมัยนิยมเพื่อวิพากษ์อำนาจรัฐ และสามารถทำหน้าที่เป็นกลไกจัดการทางการเมืองอย่างมีประสิทธิภาพ (2) การ์ตูนดิจิทัลสะท้อนอารมณ์ทางการเมืองที่หลากหลาย ทั้งความโกรธ ความเศร้า ความหวังและการเย้ยหยันอันสอดคล้องกับแนวคิด Affective Publics ที่อารมณ์มีบทบาทสำคัญในการจัดระเบียบการสื่อสารทางการเมือง และ (3) ศิลปะการ์ตูนดิจิทัลสะท้อนโครงสร้างของความรู้สึกร่วมในสามระดับ ได้แก่ ความรู้สึกตกค้าง ความรู้สึกครอบงำ และความรู้สึกใหม่ที่กำลังก่อตัว ซึ่งแสดงให้เห็นพลวัตของ

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “โครงสร้างทางความรู้สึก: การคลี่คลายขบวนการเคลื่อนไหวของเยาวชนไทย ปี 2563: บริบททางประวัติศาสตร์ การแสดงออกทางวัฒนธรรม และข้อเรียกร้องแห่งการเปลี่ยนแปลง”

² อาจารย์ประจำสาขาวิชามีเดียโปรดักชัน คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (Lecturer, Media Production Technology Program, Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon)



การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในสังคมไทยสรุปได้ว่าศิลปะการ์ตูนดิจิทัลจากเพจ “ไผ่แมว x” ไม่ได้เป็นเพียงสื่อสร้างสรรค์เพื่อความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญในการจัดกรอบวาทกรรม สร้างพื้นที่ทางอารมณ์และก่อรูปความรู้สึกใหม่ทางการเมืองซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่หล่อหลอมพลวัตการเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนไทยในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ การ์ตูนดิจิทัล พื้นที่แห่งอารมณ์ เยาวชนไทย วาทกรรมโต้กลับ โครงสร้างของความรู้สึก

Abstract

This study aimed to examine the role of digital political cartoons on social media as a medium of political communication, using the Facebook page “*Kai Maew x*” as a case study. This page had a significant influence on the Thai youth movement during 2020. A qualitative research design was employed, integrating interpretive content analysis and thematic analysis. The data consisted of 75 selected cartoons, chosen through purposive sampling based on predetermined criteria. The research objectives were: (1) to investigate how digital political cartoons published on social media functioned as “affective spaces”; (2) to analyze the political emotions conveyed through digital cartoons; and (3) to explain the structure of feeling manifested in digital political cartoons. The findings revealed that: (1) digital political cartoons utilized symbolic strategies, satire, and popular culture parodies to critique state power and effectively functioned as mechanisms of political framing; (2) the cartoons reflected diverse political emotions—including anger, grief, hope, and irony—consistent with the concept of *affective publics*, in which emotions played a critical role in shaping political communication; and (3) digital political cartoons reflected a structure of feeling at three levels: residual, dominant, and emergent, thereby illustrating the dynamic processes of political change in Thai society. In conclusion, the digital political cartoons from “*Kai Maew x*” were not merely creative works for entertainment but cultural instruments that played a vital role in framing discourse, creating affective spaces, and shaping emergent political sensibilities. These processes significantly influenced the dynamics of youth political movements in Thailand’s digital era.

Keywords: Digital cartoons, Affective space, Thai youth, Counter-hegemonic discourse, Structure of feeling



ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ภายหลังรัฐประหารในประเทศไทยการสื่อสารทางการเมืองได้เคลื่อนย้ายเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์อย่างชัดเจนเนื่องจากพื้นที่สื่อกระแสหลักถูกควบคุมและจำกัดเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น สื่อสังคมออนไลน์จึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะทางเลือกโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนที่ต้องการแสดงออกทางการเมืองผ่านสัญลักษณ์และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Phatharathananunth, 2022) ภายใต้บริบทนี้ศิลปะการตูนดิจิทัลได้กลายเป็นหนึ่งในรูปแบบการสื่อสารที่ทรงพลังเนื่องจากสามารถถ่ายทอดสาระทางการเมืองได้อย่างกระชับ เข้าใจง่าย และกระตุ้นอารมณ์ร่วมของผู้รับสารในวงกว้าง

ศิลปะการตูนมิได้เป็นเพียงการล้อเลียนเพื่อความบันเทิงแต่ทำงานเชิงวาทกรรมที่ช่วยจัดกรอบการตีความเหตุการณ์ทางการเมือง การตูนสามารถนิยามปัญหา กำหนดคุณค่าเชิงคุณธรรมและนำเสนอการวิพากษ์อำนาจในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดกรอบ (Framing) ของ Entman (1993) และการวิเคราะห์วาทกรรมสาธารณะของ Gamson และ Modigliani (1989) ที่อธิบายว่า สื่อสามารถมีบทบาทในการกำหนดกรอบความหมายและอิทธิพลต่อความคิดเห็นสาธารณะ

ในอีกมิติหนึ่ง การตูนยังสะท้อนและสร้างพื้นที่อารมณ์ร่วม (affective space) ที่ผู้คนสามารถแบ่งปันความโกรธ ความหวัง ความกลัวและความเศร้าได้ ซึ่งเป็นลักษณะของ affective publics ที่ Papacharissi (2015) อธิบายว่า อารมณ์สามารถจัดระเบียบการสื่อสารและก่อรูปความสัมพันธ์ทางการเมืองได้ และสอดคล้องกับ Hesford (2020) ที่ชี้ให้เห็นบทบาทของอารมณ์ในการเมืองของการประท้วง (politics of protest) ที่สามารถแปลงความรู้สึกให้กลายเป็นพลังในการต่อต้าน

นอกจากนี้ การทำความเข้าใจศิลปะการตูนยังเชื่อมโยงกับแนวคิด Structure of Feeling ของ Williams (1977) ที่อธิบายว่า ศิลปะและวัฒนธรรมสะท้อนพลวัตของความรู้สึก ทั้งในระดับตกค้าง (Residual) ครองจำ (Dominant) และกำลังก่อตัว (Emergent) การตูนจึงไม่เพียงบอกเล่าปัจจุบัน แต่ยังเผยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงเชิงประวัติศาสตร์และความรู้สึกใหม่ที่กำลังเกิดขึ้นในสังคม งานศึกษาร่วมสมัยยังสะท้อนว่าศิลปะและสื่อดิจิทัลสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของการต่อต้านและการก่อรูปประชาธิปไตยในเอเชีย (Lee, 2021; Tatsukawa, 2021; Ladia, 2023)

ในบริบทของประเทศไทย เพจ “ไข่แมว x” เป็นกรณีศึกษาที่มีความโดดเด่นเนื่องจากมิได้เป็นเพียงแหล่งผลิตการตูนการเมืองที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก แต่ยังทำงานในฐานะพื้นที่ทางอารมณ์และวาทกรรมที่สะท้อนและจัดระเบียบความรู้สึกทางการเมืองของเยาวชนและสังคมในช่วงปี พ.ศ. 2563 (Papacharissi, 2015; Williams, 1977) ผลงานการตูนที่เผยแพร่มีความหลากหลาย ทั้งการเสียดสีเชิงสัญลักษณ์ การล้อเลียนวัฒนธรรมสมัยนิยมและการใช้อุปมาอุปไมยเชิงการเมือง ซึ่งสามารถนิยามปัญหาและท้าทายการครอบงำของรัฐได้อย่างมีพลัง (Entman, 1993; Gamson & Modigliani, 1989) ที่สำคัญการตูนบางส่วนไม่ได้จำกัดอยู่เพียงโลกออนไลน์ แต่ถูกนำไปใช้จริงในกิจกรรมการประท้วง แสดงให้เห็นว่า ศิลปะการตูนสามารถก้าวข้าม



ขอบเขตของการสื่อสารเชิงดิจิทัลไปสู่การปฏิบัติการทางการเมืองที่เป็นรูปธรรม กรณีศึกษาจึงมีความสำคัญเชิงวิชาการเนื่องจากสามารถอธิบายพลวัตของ Affective Publics และ Structure of Feeling ในสังคมไทยร่วมสมัยและยังสอดคล้องกับแนวโน้มการใช้ศิลปะและสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือทางการเมืองในระดับภูมิภาคเอเชีย (Lee, 2021; Tatsukawa, 2021; Ladia, 2023)

ดังนั้น งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาศิลปะการตูนดิจิทัลจากเพจ “ไข่แมว x” โดยมีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการ ได้แก่ (1) ศึกษารูปแบบและลักษณะของศิลปะการตูนบนสื่อสังคมออนไลน์ (2) วิเคราะห์อารมณ์ทางการเมืองที่สะท้อนผ่านภาพการ์ตูน และ (3) อธิบายโครงสร้างของความรู้สึกร่วม (Structure of Feeling) ที่ปรากฏในผลงานเหล่านี้เพื่อทำความเข้าใจบทบาทของศิลปะการตูนในฐานะเครื่องมือทางวัฒนธรรมและวาทกรรมที่ท้าทายการครอบงำของรัฐ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

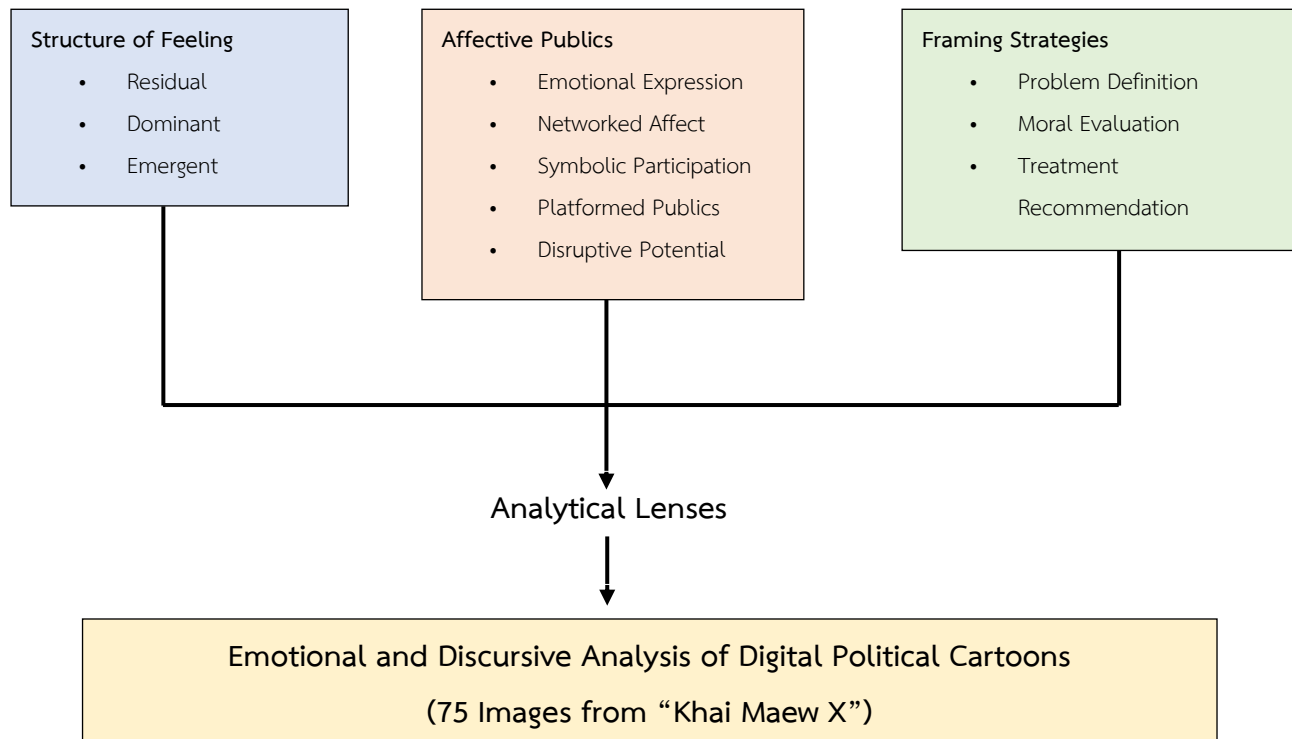
1. เพื่อศึกษาศิลปะการตูนดิจิทัลที่เผยแพร่บนโซเชียลมีเดียในฐานะ “พื้นที่แห่งอารมณ์” ภายใต้บริบทการเมืองไทยหลังรัฐประหาร พ.ศ. 2557
2. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการจัดกรอบและสัญลักษณ์ทางการเมืองที่สื่อสารวาทกรรมโต้กลับผ่านศิลปะการตูนดิจิทัล
3. เพื่ออธิบายโครงสร้างของความรู้สึกร่วมในศิลปะการตูนดิจิทัลโดยจำแนกระดับอารมณ์เป็นความรู้สึกตกค้าง (Residual), ความรู้สึกครอบงำ (Dominant), และความรู้สึกใหม่ที่กำลังก่อตัว (Emergent) และการก่อตัวของพลวัตการเมืองแห่งอารมณ์บนพื้นที่โซเชียลมีเดีย

ปัญหาการวิจัย

1. ศิลปะการตูนดิจิทัลที่เผยแพร่บนโซเชียลมีเดียทำหน้าที่ในฐานะ “พื้นที่แห่งอารมณ์” ภายใต้บริบทการเมืองไทยหลังรัฐประหาร พ.ศ. 2557 อย่างไร
2. ศิลปะการตูนดิจิทัลใช้กลวิธีการจัดกรอบความหมายและสัญลักษณ์ทางการเมือง ในการถ่ายทอดวาทกรรมโต้กลับต่ออำนาจในสังคมไทยร่วมสมัยอย่างไร
3. โครงสร้างของความรู้สึกร่วมที่ปรากฏในศิลปะการตูนดิจิทัลสามารถจำแนกเป็นกลุ่มอารมณ์แบบความรู้สึกตกค้าง ความรู้สึกครอบงำ และความรู้สึกใหม่ที่กำลังก่อตัวได้อย่างไร และสะท้อนพลวัตของการเมืองแห่งอารมณ์บนพื้นที่โซเชียลมีเดียอย่างไร



กรอบแนวคิดการวิจัย



กรอบแนวคิดทางทฤษฎี

งานศึกษานี้ใช้กรอบแนวคิดแบบสหวิทยาการในการวิเคราะห์การตุนดิจิทัลบนโซเชียลมีเดียในฐานะพื้นที่แห่งอารมณ์และการต่อต้านเชิงวาทกรรมโดยมีจุดเน้นในการทำความเข้าใจว่าเยาวชนไทยในยุคหลังรัฐประหารได้ใช้สื่อภาพในการสื่อสารความรู้สึก การต่อต้าน และการสร้างความเป็นปัจเจกการเมือง โดยอาศัยแนวคิดหลัก 3 ประการ ได้แก่ (1) โครงสร้างของความรู้สึก (Structure of Feeling) (2) พื้นที่อารมณ์สาธารณะ (Affective Publics) และ (3) กลวิธีการจัดกรอบ (Framing Strategies) ซึ่งแต่ละแนวคิดจะถูกนำมาใช้ในการตีความระดับอารมณ์ร่วม เนื้อหาเชิงสัญลักษณ์ และความหมายทางการเมืองที่ปรากฏในภาพการ์ตูนอย่างเป็นระบบ

โครงสร้างของความรู้สึก (Structure of Feeling)

แนวคิด “โครงสร้างของความรู้สึก” (Structure of Feeling) เกิดขึ้นจากการพัฒนาทฤษฎีวิวัฒธรรมของ Williams (1977) ซึ่งเสนอว่า อารมณ์และประสบการณ์ทางสังคมมิใช่สิ่งที่ลอยตัวหากแต่มีโครงสร้างที่สะท้อน “ความเป็นอยู่ร่วมสมัย” (structure of the present) อันยังไม่ตกผลึกเป็นอุดมการณ์หรือสถาบันทางวาทกรรม โดย Williams แยกแยะออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ความรู้สึกตกค้าง (Residual) ความรู้สึกที่ครอบงำ (Dominant) และความรู้สึกเกิดใหม่ (Emergent) ซึ่งร่วมกันก่อรูป “บรรยากาศทางอารมณ์” (Affective Climate) ของยุคสมัยนั้น



ในทัศนะของ Williams สื่อและวัฒนธรรมทำหน้าที่เป็น “พื้นที่แห่งความรู้สึก” (Structures of Lived Experience) ซึ่งเผยให้เห็นความตึงเครียดระหว่างสิ่งที่เป็นทางการกับสิ่งที่ยังไม่สามารถพูดได้อย่างเปิดเผย งานของ Hesford (2020) ได้นำแนวคิดนี้ไปใช้ในการศึกษาสื่อประท้วงของขบวนการ Black Lives Matter โดยเน้นอารมณ์โกรธ เจ็บปวด และทำทนาย ในฐานะภาษาแห่งการเคลื่อนไหว ในบริบทไทยแนวคิดนี้เปิดโอกาสให้เข้าใจว่าการชุมนุมได้เป็นเพียงความบันเทิงหรือภาพล้อเลียนแต่เป็นสื่อแห่ง “การเรียกร้องความรู้สึกร่วม” ซึ่งสัมพันธ์กับประสบการณ์ที่เยาวชนมีต่อรัฐ อำนาจ และความยุติธรรมทางสังคม อย่างไรก็ตาม โครงสร้างของความรู้สึกอาจถูกวิจารณ์ว่าเป็นแนวคิดที่มีลักษณะคลุมเครือยากต่อการนำไปปฏิบัติในเชิงวิธีวิจัย (McRobbie, 2005) แต่จุดแข็งคือ การให้กรอบในการทำความเข้าใจอารมณ์ในฐานะวัตถุแห่งการเมืองที่ยังไม่ปรากฏชัด (not-yet-articulated)

พื้นที่อารมณ์สาธารณะ (Affective Publics)

แนวคิด “Affective Publics” ซึ่งพัฒนาโดย Papacharissi (2015) เสนอว่าพื้นที่สาธารณะในยุคสื่อดิจิทัลได้ยึดโยงกับเหตุผลแบบวิพากษ์ (Rational-critical Discourse) หากแต่ขับเคลื่อนด้วย “อารมณ์ร่วมแบบมีเงื่อนไข” ที่แผ่ขยายผ่าน algorithm, hashtag, meme และรูปแบบการสื่อสารเชิงเครือข่าย แนวคิดนี้ชี้ว่าอารมณ์เป็นพลังสร้างการมีส่วนร่วม การจัดกลุ่มและการเคลื่อนไหวที่ไม่จำเป็นต้องมีแกนนำหรือโครงสร้างแบบขบวนการดั้งเดิม

งานของ Highfield (2016) เสริมแนวคิดนี้ด้วยการวิเคราะห์สื่อภาพเล็ก ๆ (Micro-visuals) เช่น การ์ตูน, meme, และ reaction image ว่าเป็น “เครื่องมือทางอารมณ์” ที่ผู้ใช้นำมาเชื่อมโยงกันเพื่อแสดงจุดยืนหรือต่อต้านอำนาจอย่างไม่เป็นทางการ ในบริบทเอเชีย Ladia (2023) ศึกษาการ์ตูนดิจิทัลในฟิลิปปินส์ ยุคดูเตอร์เต พบว่า แม้ภาพเหล่านั้นจะไม่จัดว่าเป็น “การประท้วง” โดยตรง แต่กลับสร้างภาวะ “emotive counter publics” ซึ่งผลักดันการต่อต้านออกนอกกรอบทางการเมืองแบบเดิม

แนวคิดนี้เหมาะสมอย่างยิ่งกับกรณีการ์ตูนของเพจ “ไข่แมว x” ซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่แห่งอารมณ์ที่เยาวชนสามารถแสดงออกอย่าง “ปลอดภัยในเชิงอารมณ์” โดยไม่ต้องเปิดหน้า ชื่อ หรือกลุ่มทางการเมือง การ์ตูนจึงกลายเป็นภาษาของการเมืองแบบใหม่ที่เชื่อมโยงคนที่ไม่รู้จักกันผ่านอารมณ์และประสบการณ์คล้ายกัน

กลวิธีการจัดกรอบ (Framing Strategies)

แนวคิด “การจัดกรอบ” (Framing) ของ Entman (1993) มุ่งเน้นการศึกษาว่าสื่อกำหนดปัญหาตีความเหตุการณ์และเสนอแนวทางแก้ไขอย่างไรผ่านการเลือกและเน้นองค์ประกอบบางอย่าง ขณะที่ Gamson และ Modigliani (1989) ขยายแนวคิดนี้ด้วยการอธิบาย “package of meaning” หรือชุดของความหมายที่ประกอบด้วย metaphors, catchphrases, visual symbols ซึ่งถูกใช้ในการจัดวางความเข้าใจของผู้ชม ในสื่อภาพและการ์ตูน การจัดกรอบความหมาย (Framing) มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากข่าวหรือ



บทบรรณาธิการ กล่าวคือ การใช้ภาพ เส้น สี การเปรียบเทียบ และองค์ประกอบทางศิลปะต่าง ๆ มีบทบาทสำคัญในการชี้นำอารมณ์และกรอบความเข้าใจของผู้ชม งานของ Gamson และ Modigliani (1989) ชี้ให้เห็นว่า การจัดกรอบไม่จำกัดอยู่เพียงถ้อยคำ แต่รวมถึงสัญลักษณ์ ภาพเปรียบเทียบ และวาทกรรมภาพซึ่งสร้าง “แฟ้มกองแห่งความหมาย” ที่ผู้ชมสามารถตีความและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้

ในบริบทสื่อดิจิทัล งานของ Highfield (2016) และ Ladia (2023) วิเคราะห์ว่า meme การเมือง และการตูนออนไลน์สามารถกระตุ้นอารมณ์ เช่น ความรังเกียจ เย้ยหยัน หรือความขมขื่น ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการวิพากษ์วิจารณ์อำนาจรัฐในลักษณะอ้อม ไม่เผชิญหน้าโดยตรง และอยู่บนพื้นฐานของอารมณ์ร่วมมากกว่าการโต้แย้งเชิงเหตุผล

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างกรอบแนวคิดสามชุดที่ใช้ในการวิเคราะห์

แนวคิดหลัก	บทบาทในงานวิจัย	ตัวอย่างที่ใช้
Structure of Feeling	วิเคราะห์ระดับอารมณ์ร่วม	Residual, Dominant, Emergent
Affective Publics	อธิบายพื้นที่ทางอารมณ์ในดิจิทัล	การกระจายอารมณ์ผ่าน meme, share
Framing Strategies	วิเคราะห์การจัดความหมายภาพ	Problem Definition, Moral Evaluation

ตารางนี้แสดงบทบาทของแนวคิด Structure of Feeling, Affective Publics และ Framing Strategies ที่ใช้ร่วมกันในการวิเคราะห์ภาพการ์ตูนทางการเมืองในฐานะพื้นที่อารมณ์ วาทกรรม และความรู้สึกร่วม โดยแต่ละแนวคิดทำหน้าที่ในการตีความข้อมูลในระดับต่างกันตามทีละชุด

ในภาพรวมกรอบแนวคิดทั้งสามนี้ไม่ใช่ชุดแนวคิดแยกขาดจากกันแต่ทำงานร่วมกันเป็นระบบ Structure of Feeling ทำหน้าที่อธิบายระดับอารมณ์ร่วมในเชิงประวัติศาสตร์, Affective Publics ทำหน้าที่อธิบายการหมุนเวียนของอารมณ์ในระบบดิจิทัล และ Framing เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์การผลิตความหมายของภาพแต่ละชิ้นในฐานะหน่วยวาทกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเน้นการวิเคราะห์แบบตีความ (Interpretive Analysis) เพื่อศึกษาภาพการ์ตูนแนวเสียดสีการเมืองบนสื่อสังคมออนไลน์ในฐานะเครื่องมือของการสื่อสารทางอารมณ์ การต่อต้านทางการเมือง และการผลิตวาทกรรมโต้กลับของเพจ “ไข่แมวX” ในยุคหลังรัฐประหาร พ.ศ. 2557 โดยเฉพาะในช่วงการเคลื่อนไหวที่เข้มข้นของปี พ.ศ. 2563

หน่วยวิเคราะห์ (Unit of Analysis) หน่วยวิเคราะห์ของงานวิจัยนี้คือ ภาพการ์ตูนจำนวน 75 ภาพจากเพจ “ไข่แมวX” ซึ่งเผยแพร่บนแพลตฟอร์ม Facebook ระหว่างวันที่ 1 สิงหาคม – 31 ธันวาคม พ.ศ.



2563 โดยเลือกเฉพาะภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของเพจไข่ม้วนX เช่น การเรียกร้องประชาธิปไตย การปฏิรูปสถาบัน และการต่อต้านเผด็จการ ผ่านการใช้สัญลักษณ์ ตัวละคร และโครงสร้างภาพที่สื่อสารวาทกรรมทางการเมืองอย่างชัดเจน

การเลือกภาพใช้วิธีการแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามแนวทางของ Stake (1995) และ Patton (2002) โดยพิจารณาจากเกณฑ์ต่อไปนี้ (1) ช่วงเวลาเผยแพร่ ต้องอยู่ในช่วงเดือนสิงหาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2563 ซึ่งเป็นช่วงรุนแรงของการเคลื่อนไหวทางการเมือง (2) ความเกี่ยวข้องเชิงเนื้อหา มีการวิพากษ์อำนาจรัฐ ระบบราชการ หรือประเด็นการเมืองร่วมสมัย (3) การมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคม ภาพที่มียอดแชร์ความคิดเห็น หรือการนำไปใช้ในการเคลื่อนไหวจริง (4) ความหลากหลายเชิงเทคนิค มีการใช้สไลด์ที่หลากหลาย เช่น การใช้มีม การล้อเลียน pop culture หรือการอุปมาอุปไมย (5) ความเข้มข้นทางอารมณ์ ภาพที่สะท้อนอารมณ์ เช่น ความโกรธ ความหวัง ความกลัว หรือการประชดประชัน และ (6) สอดคล้องกับกรอบแนวคิด ภาพที่สามารถเชื่อมโยงกับแนวคิด Structure of Feeling, Framing Strategies และ Counter-hegemonic Discourse

การรวบรวมและจัดการข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลภาพการ์ตูนจากเพจ “ไข่ม้วนx” อย่างเป็นระบบ พร้อมจัดทำ Metadata ประกอบภาพแต่ละชิ้น ได้แก่ วันที่โพสต์ คำบรรยายย่อ ตัวละครหลัก ฉากหลัก ประเภทอารมณ์ และการเข้ารหัสทางวาทกรรม เพื่อให้สามารถวิเคราะห์แบบมีโครงสร้างตามกรอบแนวคิดที่กำหนดไว้

เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพโดยผสมผสานการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงตีความ (Interpretive Content Analysis) และการวิเคราะห์เชิงธีม (Thematic Analysis) ตามแนวทางของ Braun และ Clarke (2006) เพื่อวิเคราะห์ภาพการ์ตูนจำนวน 75 ภาพจากเพจ “ไข่ม้วน x” กระบวนการเข้ารหัสเชิงอารมณ์และสัญลักษณ์ (Emotional and Semiotic Coding) ที่ดำเนินการด้วยตนเองเริ่มจากการอ่านและทำความเข้าใจกับข้อมูล การสร้างรหัสเบื้องต้นจากองค์ประกอบเชิงภาพและสัญลักษณ์ เช่น ตัวละคร สี ท่าทาง และสัญลักษณ์ทางการเมือง จากนั้นจัดกลุ่มรหัสและพัฒนาเป็นธีมหลักโดยจำแนกตาม Structure of Feeling ของ Williams (1977) ได้แก่ Residual, Dominant และ Emergent ทั้งนี้เพื่อสะท้อนพลวัตของอารมณ์ร่วมในสังคมไทย การทบทวนและตั้งชื่อตามลักษณะเฉพาะของแต่ละธีมดำเนินการภายใต้กรอบ Affective Publics และ Framing Strategies พร้อมตรวจสอบความน่าเชื่อถือด้วยการ self-reflexive re-coding การตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) และการปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิ

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล เพื่อการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล (trustworthiness) ผู้วิจัยใช้วิธีการไตร่ตรองเชิงสะท้อนตนเอง (Self-reflexive Coding) ตลอดกระบวนการวิเคราะห์และดำเนินการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) โดยเปรียบเทียบผลการเข้ารหัสกับบริบท



ของภาพการ์ตูน เนื้อหาข้อความผู้ชม และกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังได้ขอคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Consultation) 3 ท่านเพื่อยืนยันความสมเหตุสมผลของการตีความ

ข้อพิจารณาทางจริยธรรมในการวิจัย งานวิจัยนี้อิงจากข้อมูลสาธารณะที่เผยแพร่ต่อสาธารณะโดยเปิดเผย (Openly Public Content) ผู้วิจัยมิได้ระบุชื่อบุคคลหรือข้อมูลส่วนตัวใด ๆ ที่สามารถชี้ระบุตัวตนได้ ทั้งนี้ได้ดำเนินการวิเคราะห์ภายใต้หลักจริยธรรมของการวิจัยทางสังคมศาสตร์ โดยเน้นการตีความตามบริบททางสังคม-การเมือง โดยไม่บิดเบือนเจตนาของผู้สร้างสรรค์งานและไม่ใช้ผลการวิจัยในลักษณะที่นำไปสู่การชี้นำหรือให้คุณค่าทางการเมือง

แม้ว่างานวิจัยนี้ไม่ได้มีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างมนุษย์โดยตรง แต่อาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลสาธารณะจากสื่อออนไลน์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการยื่นขอรับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และยึดถือหลักความโปร่งใส ความเคารพในสิทธิ และเสรีภาพของผู้ผลิตสื่ออย่างเคร่งครัดตลอดกระบวนการวิจัยได้รับการอนุมัติภายใต้เลขที่ IRB-COE-041-2025

ผลการศึกษา

1. พื้นที่แห่งอารมณ์: ศิลปะการ์ตูนดิจิทัลในฐานะพื้นที่แสดงอารมณ์ทางการเมืองภายใต้บริบทการเมืองไทยหลังรัฐประหาร พ.ศ. 2557

ภายใต้บริบททางการเมืองไทยภายหลังรัฐประหาร พ.ศ. 2557 รัฐได้ดำเนินมาตรการควบคุมการแสดงออกทางการเมืองอย่างเข้มงวดผ่านทั้งกลไกทางกฎหมายเช่นประมวลกฎหมายอาญามาตรา 112 และพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และกลไกทางวาทกรรมเช่นการผลิตความหมายที่ผูกขาดค่านิยมเรื่องชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ในฐานะสถาบันที่มีอาภัพากาศ์วิจารณ์ได้ “ไข่ม้วน” ใช้พื้นที่ออนไลน์โดยเฉพาะการตอบสนองต่อศิลปะการ์ตูนดิจิทัลบนโซเชียลมีเดียที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดอารมณ์ ความคับข้องใจและการต่อต้านเชิงสัญลักษณ์

จากการวิเคราะห์ภาพการ์ตูนจำนวน 75 ภาพที่เผยแพร่บนเพจ “ไข่ม้วน x” ระหว่างเดือนสิงหาคม ถึงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2563 โดยใช้วิธีการเข้ารหัสเชิงเนื้อหา (Thematic Content Coding) ผสานกับการตีความเชิงสัญลักษณ์ (Semiotic Analysis) และแนวคิดวาทกรรมโต้กลับ (Counter-hegemonic Discourse) พบว่า ศิลปะการ์ตูนดิจิทัลเหล่านี้ที่สร้างสรรค์โดยศิลปินคือ “ไข่ม้วน” ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือแสดงความรู้สึกเฉพาะบุคคลแต่ทำหน้าที่เป็นการผลิต “พื้นที่แห่งอารมณ์” (Affective Space) ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนและประชาชนในฐานะผู้รับสารได้เชื่อมโยง ตีความและแสดงออกทางอารมณ์ร่วมกับบริบททางการเมืองในรูปแบบใหม่

ในบริบทนี้ผลการศึกษาชี้ว่าศิลปะการ์ตูนดิจิทัลในฐานะที่ถูกสร้างโดยศิลปิน “ไข่ม้วน” มีบทบาทหลัก 2 ประการ คือ

1) การแปลงอารมณ์เฉพาะบุคคลให้กลายเป็นอารมณ์ร่วมทางสังคม (Shared Affective Resonance) ตัวละคร “ไข่แมว x” ที่เป็นภาพแทนทางอารมณ์ (Affective Avatar) ซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรม ปราศจากใบหน้า เพศ หรือชนชั้น ถูกออกแบบมาเพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้รับสารสามารถตีความตามความรู้สึกของตนลงไป (Projective Identification) โดยไม่รู้สึกละแวก องค์ประกอบของท่าทางการเคลื่อนไหว สีเส้น (เช่น โทนพาสเทล สีเย็น สีทึบ) และฉากหลังที่ใกล้ตัว (โรงเรียน สถานีรถไฟ ห้างเรียน ฯลฯ) ล้วนถูกจัดวางอย่างมีนัยเพื่อกระตุ้นการเชื่อมโยงทางอารมณ์และสร้างความรู้สึกร่วมในประเด็นการเมือง

ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด “Affective Publics” ของ Papacharissi (2015) ซึ่งเสนอว่า ความเป็นสาธารณะในยุคดิจิทัลไม่ได้ถูกขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่หล่อหลอมจากอารมณ์ร่วมที่กระจายตัวอยู่ในโครงข่ายการสื่อสาร การรวมกลุ่มของผู้ชมผ่านการแชร์หรือมีส่วนร่วมกับภาพการ์ตูนดังกล่าวจึงไม่ใช่เพียงการแสดงความคิดเห็นแต่เป็นการ “อยู่ร่วมในสนามอารมณ์เดียวกัน” (Emotional Proximity)

2) การผลิตความหมายและวาทกรรมทางเลือกนอกระเบียบอำนาจนำ การ์ตูนหลายชิ้นที่ผลิตโดยศิลปิน ‘ไข่แมว’ ทำหน้าที่รบกวนระเบียบวาทกรรม (Discursive Disruption) ของรัฐด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่ดูอ่อนโยนหรือเป็นมิตรต่อผู้ชม เช่น สีพาสเทล ดอกไม้ สัตว์เลี้ยงหรือการอ้างอิงวัฒนธรรมเยาวชน (เช่น แฟชั่นตาชี เกม หรือมังงะ) เพื่อบรรจุเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์อำนาจอย่างแนบเนียน ภาพตัวอย่าง เช่น “ลอยกระทงแล้วภาพตัวการ์ตูนผู้นำระเบิดหายไป” สะท้อนความย้อนแย้งระหว่างความหวังที่ผู้นำแสดงออกในพิธีกรรมกับผลลัพธ์ที่ปรากฏจริงในสังคมที่วิพากษ์ระบบเผด็จการ

นอกจากนี้ การใช้สัญลักษณ์สามนิ้วการแต่งกายแฟนตาซีในฉากประท้วงหรือการวางฉากหลังในโรงเรียนยังเป็นภาพสะท้อนการผลิตความหมายทางเลือก (Alternative Meaning-making) ที่เยาวชนใช้ตอบสนองและมีส่วนร่วมทางอารมณ์กับอัตลักษณ์ทางการเมืองในรูปแบบไม่เผชิญหน้าโดยตรง แต่ผ่านพื้นที่ที่ศิลปินได้ออกแบบไว้เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารความรู้สึกอย่างอ้อมและลุ่มลึกซึ่งเป็นการต่อรองอำนาจผ่านวัฒนธรรมและเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ที่สามารถประกอบสร้างวาทกรรมใหม่ในสังคม

ตัวอย่าง “พื้นที่แห่งอารมณ์” ในภาพการ์ตูนดิจิทัล



ภาพที่ 1 การปลุกจากความงีบ: เยาวชนเรียกผู้มีอำนาจออกมารับฟัง
ที่มา: ไข่แมว x. (20 สิงหาคม 2563)

ภาพนี้แสดงให้เห็นพลวัตของความรู้สึกเชิงศีลธรรมในบริบทการต่อต้านอย่างเงียบงัน ภาพประกอบด้วยฉากชายวัยกลางคนซึ่งนอนหลับในห้องที่มีมืดทึบ สื่อถึงสภาวะ “อำนาจรัฐที่หลับใหล” ก่อนจะถูกปลุกโดยเยาวชนคนหนึ่งที่มายืนเฝ้าอยู่หน้าประตูขนาดใหญ่ เมื่อประตูเปิดออก กลับพบว่า มีฝูงชนจำนวนมากยืนอยู่เบื้องหลัง สื่อถึงพลังของมวลชนที่เฝ้ารออยู่ในความเงียบ โดยไม่มีแสงหรือสัญญาณเชิงอุดมคติ สว่างไสวใด ๆ แทรกอยู่ การไม่มีแสงลอดออกจากประตูจึงตอกย้ำ “ความมืด” ในเชิงนโยบายและสัญลักษณ์ของรัฐ ขณะเดียวกันก็สะท้อน “ความหวังที่ยังไม่ถูกยืนยัน” (Unrealized Hope) อันเป็นลักษณะสำคัญของ structure of feeling แบบก้ำกึ่งระหว่าง Residual และ Emergent Affect การจัดองค์ประกอบภาพจึงแสดงให้เห็นว่า “พื้นที่ทางอารมณ์” ในที่นี้ไม่ใช่พื้นที่ของการประท้วงอย่างเปิดเผย แต่เป็นเวทีของความอดทน ความสงบ และการรอคอยที่เปี่ยมพลัง ภายใต้การจัดกรอบความหมาย (Framing) แบบ Non-confrontational Moral Critique ศิลปะการตูนจึงทำหน้าที่สร้างสนามความรู้สึกร่วม (Affective Space) ที่เปิดให้เกิดการตั้งคำถามต่ออำนาจโดยไม่ต้องพึ่งพาการปะทะตรง ทั้งยังเผยให้เห็นบทบาทของอารมณ์ในฐานะเครื่องมือเจรจาทางการเมืองในโลกดิจิทัลร่วมสมัย



ภาพที่ 2 ห้องทรมาน: ความเจ็บปวดร่วมของแฟนบอลสองข้าง

ที่มา: ไช้แม้ว x. (5 ตุลาคม 2563)

ภาพนี้ฉายให้เห็นการใช้วาทกรรมกีฬาฟุตบอลเป็นเวทีแทนที่ของอารมณ์สะสมในสังคม โดยเล่าเรื่องผ่านตัวละครสองคนที่สวมเสื้อทีมลิเวอร์พูล นั่งอยู่ใน “ห้องทรมาน” เพื่อรับชมผลการแข่งขันนัดที่ทีมตนเองพ่ายแพ้ต่อ Aston Villa อย่างหมดรูป 2-7 ขณะที่คู่ปรับอย่างแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดก็แพ้เช่นกันในวันเดียวกัน ด้วยสกอร์ 1-6 ต่อสเปอร์ส อย่างไรก็ตาม ตัวละครกลับเปิดโทรศัพท์ไปเจอภาพรบกวน ก่อนที่จะแสดงผลการแข่งขันและนำไปสู่สีหน้า “ทรมาน” อย่างสุดขีด

แม้จะเป็นภาพเสียดสีเชิงกีฬาแต่ในการวิเคราะห์เชิงวาทกรรม ภาพนี้ได้ทำหน้าที่ “สร้างพื้นที่แห่งอารมณ์ร่วม” ให้กับผู้ชมโดยเฉพาะแฟนฟุตบอลในช่วงเวลาที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอนและความพ่ายแพ้



ทั้งในเชิงกีฬาและในชีวิตจริง ภาพ “ห้องทรมาน” กลายเป็นเวทีจำลองของความคับข้องใจ ความผิดหวัง และความเศร้าแบบไร้ทางออก ซึ่งตรงกับสิ่งที่ Williams (1977) เรียกว่า Residual Feeling หรือ “ความรู้สึกตกค้าง” ที่แม้ไม่ใช่การต่อต้านอย่างชัดเจน แต่แฝงไว้ด้วยพลังของความไม่พอใจต่อสถานการณ์ที่ควบคุมไม่ได้

นอกจากนี้ การจัดกรอบ (Framing) ในภาพยังตอกย้ำ “อารมณ์ร่วมแบบประชดประชัน” (Ironic Affect) ซึ่งพบได้บ่อยในพื้นที่ออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนและคนรุ่นใหม่ โดยใช้วาทกรรมฟุตบอลซึ่งเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัย (Safe Zone) สำหรับการแสดงความรู้สึกในสถานการณ์ที่ยากจะระบายในชีวิตจริง ภาพนี้จึงมิใช่แค่การเสียดสีเชิงกีฬา แต่ทำหน้าที่เปิดพื้นที่ทางวัฒนธรรมให้ “อารมณ์ที่ไม่สามารถพูดได้ในเชิงการเมือง” ได้รับการปลดปล่อยในรูปแบบของมุกตลกร้าย ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของพื้นที่แห่งอารมณ์ในยุคดิจิทัลไทยหลังรัฐประหาร



ภาพที่ 3 เวทมนตร์สามนิ้ว: เยาวชนกับการปลดปล่อยผ่านจินตนาการ

ที่มา: ไข่แมว x. (17 ตุลาคม 2563)

ภาพนี้เผยแพร่ในช่วงการเคลื่อนไหวของเยาวชนเดือนตุลาคม 2563 แสดงให้เห็นตัวละครสวมชุดดำทำมือเป็นสัญลักษณ์สามนิ้ว ยืนอยู่หน้าพื้นหลังเป็นแผนที่รถไฟฟ้า BTS โดยมีกราฟิกวิบวับคล้ายฉากจากการ์ตูนอนิเมะ สื่อถึงการแต่งแต้มความฝันและความหวัง ภาพนี้ใช้กลวิธีแบบ *reframing* วาทกรรมการเดินทางในเมืองให้กลายเป็น “พื้นที่แห่งเสรีภาพ” และ “การเคลื่อนไหวเชิงสัญลักษณ์” ของขบวนการเรียกร้องประชาธิปไตยของเยาวชนไทย สัญลักษณ์ “ดาวกระจาย” ที่มุมภาพเป็นการล้อเลียนแนวคิดความเป็นไอดอลในวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น ผสมกับจินตภาพแห่งพลังของพลเมืองผู้ไม่ยอมจำนน

ในแง่ของ “พื้นที่แห่งอารมณ์” ภาพนี้สื่อสารถึง emergent affect หรือ “ความรู้สึกที่กำลังก่อตัว” ซึ่งเต็มไปด้วยพลังสร้างสรรค์ อารมณ์ขัน และการต่อต้านแบบนุ่มนวล โดยไม่ใช่การเผชิญหน้าเชิงรุนแรง หากแต่เป็นการผลิตพื้นที่แห่งจินตนาการร่วม (Imaginative Collective Space) ผ่านการดัดแปลงสื่อวัฒนธรรมยอดนิยม ภายใต้บริบทการเมืองที่ตึงเครียด ตัวละครการ์ตูนที่ดูน่ารักและมีตาเป็นประกายจึงทำ



หน้าที่เป็น “หน้าฉากแห่งความหวัง” ที่ช่วยให้เยาวชนและผู้ติดตามรู้สึกมีพลังในการต่อต้านและดำรงอยู่ในโลกที่กำลังแปรเปลี่ยนอย่างสับสน

การจัดองค์ประกอบภาพนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Papacharissi (2015) เรื่อง Affective Publics ซึ่งชี้ว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้คนเชื่อมโยงกันผ่านอารมณ์ ไม่ใช่เพียงอุดมการณ์ ภาพดังกล่าวจึงไม่ได้เป็นเพียงการตุนเพื่อความขบขัน แต่เป็นเครื่องมือผลิตความรู้สึกร่วม (Structure of Feeling) ที่เชื่อมโยงระหว่างปัจเจกและขบวนการทางสังคมอย่างมีศักยภาพทางวาทกรรม ภายใต้บริบทที่การแสดงออกในที่สาธารณะถูกจำกัด

ตัวอย่างทั้งสามภาพในผลการวิเคราะห์ต่างสะท้อนให้เห็นว่า “พื้นที่แห่งอารมณ์” (Affective Space) ที่ปรากฏในศิลปะการตูนดิจิทัลได้เป็นเพียงช่องทางของการระบายความรู้สึกหรือการสื่อสารอย่างไร้ระเบียบ หากแต่เป็นพื้นที่ที่มีโครงสร้างเชิงวาทกรรมอย่างลึกซึ้ง ซึ่งถูกจัดวางผ่านกลวิธีทางศิลปะ สัญลักษณ์ และอารมณ์ เพื่อสร้างสภาวะของ “ความรู้สึกร่วม” ที่สามารถทำงานเชิงการเมืองได้โดยไม่เผชิญหน้าโดยตรง “พื้นที่แห่งอารมณ์” ดังกล่าวนี้นี้จึงทำงานไม่ต่างจากเวทีอภิปรายในที่สาธารณะแต่เปลี่ยนจากการใช้ถ้อยคำหรือเหตุผลทางการเมืองแบบตรงไปตรงมา มาเป็นการใช้ภาพ เสียง สี สัญลักษณ์ และท่าทางในรูปแบบที่ลื่นไหลและเข้าถึงได้ง่ายกว่า

ภาพเหล่านี้ยังทำหน้าที่ผลิต “โครงสร้างของความรู้สึกร่วม” โดยเฉพาะในรูปแบบที่ไม่เป็นทางการและยังไม่ตกผลึกเป็นอุดมการณ์เต็มรูปแบบ แต่มีพลังในการสะสมอารมณ์ ปลุกความรู้สึกและเปิดพื้นที่ทางการเมืองในมิติที่รัฐมักมองไม่เห็น ตัวอย่างเช่นความหวังแบบเงิบ ความโกรธแบบขำขัน หรือความเศร้าแบบไม่มีเสียง ซึ่งทั้งหมดนี้ไม่เพียงสื่อสารอารมณ์ แต่ยังประกอบสร้างความหมายทางการเมืองใหม่ผ่านภาษาภาพอย่างมีพลัง

ตารางที่ 2 ประเภทของพื้นที่แห่งอารมณ์ (Affective Spaces) ในภาพการ์ตูนดิจิทัล

ประเภทของพื้นที่	ลักษณะภาพ	อารมณ์หลัก	ฟังก์ชันทางการเมือง
พื้นที่แห่งความหวัง	ภาพแฟนตาซี, สีพาสเทล	Emergent	เสนอจินตนาการใหม่
พื้นที่แห่งความเจ็บปวด	เงา, ตัวละครเงิบ	Residual	เตือนความทรงจำ
พื้นที่ของการเสียดสี	เสียดสี, ขำปนเจ็บ	Dominant	รื้อวาทกรรมรัฐ

ตารางนี้สรุปประเภทของพื้นที่แห่งอารมณ์ที่ปรากฏในภาพการ์ตูนที่ศึกษาตามลักษณะการออกแบบ สัญลักษณ์ และการสื่อสารเชิงอารมณ์ ซึ่งสัมพันธ์กับการเมืองแห่งอารมณ์ในสื่อดิจิทัล



โดยสรุปพื้นที่แห่งอารมณ์ในศิลปะการตูนดิจิทัลที่สร้างโดยศิลปิน “ไข่แมว” มิใช่เพียงพื้นที่เพื่อการปลดปล่อยความรู้สึกเท่านั้น แต่เป็นพื้นที่ที่ออกแบบมาอย่างมีโครงสร้าง สุนทรียะ และวาทกรรม เพื่อให้เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการต่อรองอำนาจผ่านการตอบสนองเชิงอารมณ์ การตีความและการแบ่งปันที่สร้างความรู้สึกร่วมในระดับสังคม พื้นที่นี้จึงมีพลังเชิงการเมืองแม้จะไม่ได้เกิดจากการแสดงออกเชิงเผชิญหน้าโดยตรงแต่สามารถขับเคลื่อนการตั้งคำถามและเปลี่ยนแปลงได้ในระดับความรู้สึกและจินตนาการทางการเมืองของคนรุ่นใหม่

2. กลวิธีการจัดกรอบและสัญลักษณ์ทางการเมืองที่สื่อสารวาทกรรมได้กลับผ่านศิลปะการตูนดิจิทัล

จากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพภาพการ์ตูนจำนวน 75 ภาพที่เผยแพร่บนเพจ “ไข่แมว x” ระหว่างเดือนสิงหาคมถึงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2563 โดยใช้แนวทาง Framing Analysis (Entman, 1993; Gamson & Modigliani, 1989) ผลจากการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์และวาทกรรม พบว่า ศิลปะการตูนดิจิทัลในชุดข้อมูลดังกล่าวได้ใช้กลวิธีการจัดกรอบความหมายและสัญลักษณ์ทางการเมืองอย่างมีชั้นเชิงเพื่อผลิตวาทกรรมโต้กลับต่ออำนาจรัฐ อุดมการณ์กระแสหลักและสถาบันทางสังคมที่กดทับบทบาทของเยาวชน

ภาพเหล่านี้มีได้ทำหน้าที่เป็นเพียงสื่อสาระบนเวทีหรือเสียดสี หากแต่ทำงานเป็น “เครื่องมือจัดกรอบทางวาทกรรม” (Discursive Framing Devices) ที่เลือกเน้นบางประเด็น ชี้เน้นบางความหมายและลดทอนความชอบธรรมของอำนาจนำด้วยการนำเสนอภาพในลักษณะที่สามารถปลุกอารมณ์ สร้างคำถาม และร้อยความหมายที่รัฐพยายามครอบงำไว้ ผ่านสามองค์ประกอบหลักของการจัดกรอบ ได้แก่ การนิยามปัญหา (Problem Definition) การประเมินเชิงคุณธรรม (Moral Evaluation) และข้อเสนอแนะเชิงทางออก (Treatment Recommendation) (Entman, 1993)

2.1 การนิยามปัญหา (Problem Definition) การ์ตูนจำนวนมากทำหน้าที่ตีความปัญหาทางสังคมและการเมืองจากมุมมองของประชาชน เช่น ภาพการ์ตูนที่แสดงให้เห็นเยาวชนถูกปิดปากในห้องเรียนหรือการปรากฏของรถฉีดน้ำแรงดันสูงขณะเยาวชนยืนอย่างสงบพร้อมร่มในมือ ภาพเหล่านี้จัดกรอบให้เห็นว่าปัญหาไม่ได้อยู่ที่ความรุนแรงของมือปราบแต่คือการใช้กำลังของรัฐต่อการแสดงออกอย่างสันติ กรอบความหมายดังกล่าวมีลักษณะ “reframing” ที่เปลี่ยนความเข้าใจของผู้ชมจากการมองว่าผู้ชุมนุมเป็นภัย ไปสู่การเห็นว่ารัฐคือผู้ใช้อำนาจเกินขอบเขต



ภาพที่ 4 ร่มเล็กของเยาวชนกับแรงดันของอำนาจรัฐ

ที่มา: ไชนะ x. (16 ตุลาคม 2563)

ภาพการ์ตูนนี้ประกอบด้วย 4 ช่องแสดงฉากการชุมนุมซึ่งเยาวชน (ตัวละครไชนะ) ยืนอยู่ในลักษณะที่นิ่ง สงบ และปราศจากอาวุธ ขณะที่ถือร่มและชูสามนิ้วอย่างมั่นคงภายใต้แสงสีของฉากกลางเมืองที่เต็มไปด้วยความเจ็บปวดทรมาน ในขณะเดียวกันภาพด้านขวาแสดงการปรากฏของรถฉีดน้ำแรงดันสูงซึ่งพุ่งเข้าใส่ตัวละครโดยตรงแม้ว่าเจ้าตัวจะไม่ได้อำนาจที่รุกราน

ในเชิงการจัดกรอบความหมาย (Framing) ภาพนี้เป็นตัวอย่างของการจัดกรอบแบบ “reframing” ที่เปลี่ยนทิศทางการรับรู้โดยเฉพาะต่อผู้ชมที่อาจเคยเชื่อว่าสถานการณ์ชุมนุมเป็นภัยต่อความสงบเรียบร้อยของสังคม ภาพนี้จัดวางบทบาทของผู้ชุมนุมในฐานะ “ผู้ถูกระทำ” แทนที่จะเป็น “ผู้สร้างปัญหา” ทำให้เกิดการนิยามใหม่ของ “ต้นเหตุของปัญหา” ว่าอยู่ที่การใช้กำลังของรัฐ ไม่ใช่การกระทำของประชาชน

การใช้ร่ม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความพยายามในการป้องกันตนเอง ยิ่งตอกย้ำว่า ผู้ชุมนุมไม่มีอาวุธใดนอกจากความตั้งมั่นเชิงสัญลักษณ์ เช่น สัญลักษณ์สามนิ้ว หรือการยืนนิ่ง ภาพยังสะท้อนโทนสีที่ตัดกันระหว่างบรรยากาศอบอุ่นของฝั่งผู้ชุมนุม (แสงสีชมพู-ม่วง) กับโทนเย็นและแข็งกระด้างของฝั่งรัฐ (สีน้ำเงินเข้ม รถยนต์ถังแรงดันสูง น้ำพุ่งแรง) ปัญหาไม่ได้อยู่ที่มือหรือเยาวชน แต่คือ การที่รัฐตอบสนองต่อการแสดงออกอย่างสงบด้วยกำลัง

การตีความเปลี่ยนทิศทางการกล่าวหาจาก “เยาวชนทำร้ายรัฐ” เป็น “รัฐไม่สามารถยอมรับการตั้งคำถามได้แม้ในรูปแบบสันติ” และใช้ “ภาพนิ่งของการถูกฉีดน้ำ” แทนวาทกรรมข่าวที่อาจใช้ถ้อยคำว่า “สลายการชุมนุมโดยชอบธรรม” การ์ตูนนี้จึงทำหน้าที่เป็น “กรอบทางเลือกใหม่ (Counter-frame)” ที่ชี้ให้เห็นว่าอำนาจรัฐกำลังถูกตั้งคำถามในระดับจริยธรรม ภาพนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึง ความไม่สมดุลของพลัง (Power Asymmetry) ระหว่างผู้ใช้อำนาจ (รัฐ) กับผู้ถูกปกครอง (เยาวชน) ผ่านสื่อที่ปราศจากถ้อยคำหรือข้อกล่าวหาใด ๆ



ภาพนี้คือ เครื่องมือจัดกรอบที่ทรงพลังซึ่งใช้ภาษาภาพเพื่อนิยามปัญหาใหม่ในเชิงจริยธรรมและอารมณ์ โดยไม่ต้องใช้การวิพากษ์ด้วยถ้อยคำใดภายใต้กรอบของ Problem Definition ตามแนวคิดของ Entman (1993) ภาพนี้สามารถแสดงให้เห็นชัดเจนว่าสิ่งที่สังคมควรตั้งคำถามอาจไม่ใช่เยาวชนแต่คือการตอบสนองของรัฐต่อการแสดงออกอย่างสงบ

2.2 การประเมินเชิงคุณธรรม (Moral Evaluation) การตุนหลายภาพใช้ความตลกร้าย (irony) และอารมณ์ขันแบบขำปนเจ็บ (tragicomic affect) เพื่อเย้ยหยันอำนาจรัฐและความหน้าซื่อใจคดของผู้มีอำนาจ เช่น ภาพ “กระทงระเบิด” ที่ผู้นำรัฐลอยกระทงเพื่อสันติภาพแต่เกิดระเบิดทำให้ตัวผู้นำหายไปหลังจากการอธิษฐานเป็นการประเมินเชิงคุณธรรมที่ชี้ให้เห็นความเหลื่อมระหว่างวาทกรรมกับความจริงทางการเมือง



ภาพที่ 5 กระทงแห่งสันติภาพ: อุดมคติที่ระเบิดกลางสังคม

ที่มา: ไช้แม้ว x. (21 ตุลาคม 2563)

ภาพนี้แสดงให้เห็นชายในชุดสูท ซึ่งมีลักษณะคล้ายผู้นำรัฐบาลขณะทำพิธีลอยกระทง โดยแสดงความหวังและความสงบในเชิงสัญลักษณ์ผ่านแผนที่ประเทศไทยที่ล้อมรอบด้วยเครื่องหมายสันติภาพ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ไม่คาดคิดกลับเกิดขึ้นในช่องสุดท้าย เมื่อร่างของผู้นำหายไปจากภาพโดยสิ้นเชิงเหลือไว้เพียงลำแสงสีขาวแทนที่โดยไม่มีคำอธิบายหรือเหตุผลที่ชัดเจน

ในเชิงการจัดกรอบความหมาย (Framing) ภาพนี้ใช้กลวิธี “การประเมินเชิงคุณธรรม” เพื่อสะท้อนความย้อนแย้งระหว่างความหวังที่ผู้นำแสดงออกในพิธีกรรมกับผลลัพธ์ที่ปรากฏจริงในสังคมภาวะ ‘การหายไปของผู้นำ’ จึงมีไว้เพียงอารมณ์ขันเชิงเย้ยหยันแต่เป็นการตั้งคำถามว่าเมื่อ ‘ต้นตอของปัญหา’ คืออำนาจนำ การขจัดปัญหาอาจเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้ใช้อำนาจนั้นหายไปเองนี่คือความขัดแย้งเชิงอารมณ์ (moral dissonance) ที่สร้างแรงสั่นสะเทือนในใจผู้ชมอย่างเจียบงันและกลายเป็นวาทกรรมโต้กลับที่มีพลังยิ่งกว่าคำ

ปราศรัยใด ๆ เพราะความสันติจะไม่เกิดขึ้นจากพิธีกรรมแต่เกิดขึ้นจากการหายไปของผู้ที่ขวางทางความสงบนั้นเอง

2.3 ข้อเสนอแนะเชิงทางออก (Treatment Recommendation) แม้การดูจะไม่ได้เสนอ “ทางออกเชิงนโยบาย” อย่างเป็นการแต่การวางกรอบภาพในลักษณะของการเปลี่ยนผ่าน เช่น ภาพเยาวชนชุมนุมอย่างสงบหรือภาพของตัวละครที่แต่งกายแบบแฟนตาซีพร้อมสัญลักษณ์ของความหวังในเมืองกลางแผนที่รถไฟฟ้าเป็นการส่งสารแฝงว่า “ทางออก” คือ การฟังเสียงของเยาวชนยอมรับอารมณ์ของพวกเขาและเปิดพื้นที่ใหม่ให้กับจินตนาการทางการเมือง



ภาพที่ 6 เยาวชนชุมนุมอย่างสงบขณะถูกควบคุมตัว

ที่มา: ไข่แมว x. (14 สิงหาคม 2563)

ภาพนี้แสดงให้เห็นตัวละครหลักที่มีลักษณะคล้าย “เพนกวิน” หรือแกนนำกลุ่มเยาวชนในการเคลื่อนไหวปี 2563 กำลังชุมนุมอย่างสงบ ขณะถูกเจ้าหน้าที่รัฐควบคุมตัวท่ามกลางสายฝน โดยมีรถตำรวจจอดอยู่เบื้องหลังและเจ้าหน้าที่อีกคนยืนประกบ แม้จะเป็นภาพในสถานการณ์ของ “การจับกุม” หรือ “การควบคุมโดยรัฐ” แต่บุคลิกและท่าทางของตัวละครหลักกลับไม่ได้แสดงความหวาดกลัวหรือความแต่แสดงออกถึงความมั่นคงในอุดมการณ์ และ “ความสงบทางอารมณ์” (Composed Affect) ที่ชูสัญลักษณ์สามนิ้วอย่างมั่นคงคือการจัดกรอบเชิงอารมณ์ที่ให้ความหมายกับการต่อต้านในฐานะการกระทำที่มีศักดิ์ศรีไม่ใช่การใช้ความรุนแรง

ในเชิงการจัดกรอบความหมาย (Framing) ภาพนี้สะท้อนแนวทาง “ข้อเสนอแนะเชิงทางออก” (Treatment Recommendation) ผ่านแนวคิดสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1) ทางออกไม่จำเป็นต้องมาพร้อมกับการล้มล้างแต่สามารถปรากฏในรูปแบบของการยืนยันอัตลักษณ์ทางการเมืองอย่างสงบ ภาพนี้ไม่ได้นำเสนอการปะทะแต่เป็นภาพของการแสดงออกเชิงอุดมการณ์แม้ในสถานการณ์ที่รัฐพยายามปิดกั้น



2) การเปิดพื้นที่ให้กับอารมณ์และความรู้สึกของเยาวชนการชุมนุมในบริบทของการถูกจับกุมคือการ “เรียกร้องให้ฟัง” มากกว่า “ท้าทายให้สู้” และเป็นภาพที่สื่อสารถึง “ข้อเรียกร้องอย่างมีอารมณ์แต่ไม่ใช้อารมณ์” (Rational Affect)

3) การจัดการรอบทางสังคมใหม่ที่เห็นว่าผู้ชุมนุมคือประชาชนผู้มีสิทธิพูดสื่อถึงทางเลือกที่ไม่ใช่ “การควบคุมด้วยกฎหมาย” แต่คือ “การเปิดใจยอมรับการเมืองแบบเยาวชน” ซึ่งมีลักษณะยึดมั่น ยึดหยุ่น และแสดงออกผ่านสัญลักษณ์มากกว่าคำพูด

ตารางที่ 3 ตัวอย่างการจัดการรอบความหมายในภาพการ์ตูน

ภาพ	Problem Definition	Moral Evaluation	Treatment Recommendation
ภาพ 4	รัฐใช้ความรุนแรง	รัฐไร้ศีลธรรม	เยาวชนเป็นฝ่ายถูกกระทำ
ภาพ 5	พิธีกรรมรัฐล้มเหลว	วาทกรรมขัดจริง	วิจารณ์เชิงสัญลักษณ์
ภาพ 6	จับเยาวชนอย่างไม่สมเหตุผล	การชุมนุมมีศักดิ์ศรี	การฟังเสียงเยาวชน

ตารางนี้แสดงตัวอย่างการวิเคราะห์การจัดการรอบ (Framing Strategies) ตามแนวคิดของ Entman (1993) ซึ่งประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การนิยามปัญหา การประเมินเชิงคุณธรรม และข้อเสนอแนะเชิงทางออก โดยการตีความจากเพจ “ไข่แมว x” ใช้กลวิธีเหล่านี้ในการสร้างวาทกรรมโต้กลับผ่านภาพและสัญลักษณ์ แทนการสื่อสารด้วยถ้อยคำโดยตรงโดยทำหน้าที่ท้าทายอำนาจผ่านการสื่อสารเชิงอารมณ์และสุนทรียะ

ในภาพรวมกลวิธีการจัดการรอบในงานวิจัยนี้จึงไม่เพียงแต่สื่อความหมายของวาทกรรมรัฐแต่ยังเสนอภาษาภาพชุดใหม่ที่มีพลังทางอารมณ์สูงทำให้การ์ตูนเหล่านี้ไม่ใช่แค่ “เสียงประชาชน” ที่ถูกสื่อผ่านศิลปะ หากแต่เป็น “การประกอบสร้างทางการเมือง” (Political Construction) ที่มีความสลับซับซ้อนทางความรู้สึก (Affective Complexity) และส่งผลต่อการก่อรูปของอัตลักษณ์เยาวชนในบริบทความขัดแย้งร่วมสมัย

3. โครงสร้างของความรู้สึกร่วมในศิลปะการ์ตูนดิจิทัลและการก่อตัวของพลวัตการเมืองแห่งอารมณ์บนพื้นที่โซเชียลมีเดีย

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าภาพการ์ตูนเหล่านี้มิได้เป็นเพียงการถ่ายทอดอารมณ์เฉพาะบุคคลที่กระจัดกระจายแต่ทำหน้าที่ “จัดระเบียบ” อารมณ์ให้กลายเป็นโครงสร้างของการสื่อสารทางการเมืองในลักษณะที่ Williams (1977) เรียกว่า Structure of Feeling กล่าวคืออารมณ์ที่ปรากฏในภาพการ์ตูนไม่ได้ดำรงอยู่เพียงเพื่อการระบายหรือความบันเทิง แต่ถูกนำมาใช้เป็น “กลไกในการประกอบสร้างความหมาย”



(Meaning-making Mechanism) ซึ่งสะท้อนความตึงเครียดระหว่างอำนาจนำ (Dominant Ideology) กับ อารมณ์ของผู้ถูกปกครองโดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน

การตุนดิจิทัลจึงกลายเป็นสื่อกลางของการต่อต้านแบบอารมณ์นำ (Affect-driven Resistance) ซึ่งหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าแบบตรงไปตรงมาแต่ใช้ภาษาภาพ สัญลักษณ์และบรรยากาศทางอารมณ์ เพื่อ “ปลุก” การรับรู้ทางการเมืองของผู้ชมให้มองเห็นความไม่สมดุลของอำนาจอย่างแยกกายภายใต้การจัดวาง อย่างชำนาญทางศิลปะและวาทกรรม การเคลื่อนไหวของเยาวชนจึงมิใช่เพียงการชุมนุมบนท้องถนนแต่ยัง เกิดขึ้นใน “สนามของอารมณ์” (Affective Field) ที่มีพลวัตสูงและขยายตัวผ่านสื่อดิจิทัล

3.1 Residual Feeling: ความกลัว ความเจ็บ และความเศร้าที่ฝังลึก จากการวิเคราะห์ภาพ การตุนจำนวนหนึ่งที่เผยแพร่ในช่วงการเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยปี 2563 พบว่ามีลักษณะของ “อารมณ์ ตกค้าง” (Residual Feeling) ปรากฏอย่างเด่นชัด อารมณ์เหล่านี้สะท้อนถึงความกลัว ความเจ็บและความ เศร้าที่ไม่สามารถแสดงออกได้โดยเปิดเผยซึ่งไม่ได้เกิดจากเหตุการณ์เฉพาะหน้าเพียงเท่านั้นแต่สืบเนื่องมาจาก โครงสร้างทางวัฒนธรรมที่ฝังลึกมายาวนาน เช่น ระบบการศึกษาแบบอำนาจนิยม ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ ยึดโยงกับความเคารพแบบปิตาธิปไตยและกลไกรัฐที่ใช้อำนาจแบบบนลงล่าง

ภาพการตุนในกลุ่มนี้มีได้ใช้ความรุนแรงในการต่อต้านหรือการโต้กลับโดยตรงแต่สะท้อน “สภาวะที่ถูกกดทับทางอารมณ์” ผ่านการออกแบบที่แฝงนัยทางสัญลักษณ์ เช่น ตัวละครที่มีแววตาว่างเปล่า การเผชิญหน้ากับเจ้าหน้าที่รัฐโดยไม่มีการโต้ตอบหรือการถูกปิดปากในบริบททางสังคม การแสดงออกใน ลักษณะนี้ทำให้เกิดการสื่อสารอารมณ์ในเชิง “เศร้า-กลัว-นิ่ง” ซึ่งทำหน้าที่บันทึกความรู้สึกที่ไม่สามารถ แสดงออกในเชิงเหตุผลหรือตรรกะของการเมืองแบบดั้งเดิมได้

อารมณ์กลุ่มนี้จึงเป็นร่องรอยของความรู้สึกที่ยังไม่สามารถสลัดหลุดจากอดีตแต่ขณะเดียวกันก็ เริ่มก่อตัวเป็นการตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจอย่างเจ็บ ๆ โดยไม่ต้องใช้การเผชิญหน้าโดยตรง ภาพการตุน ที่อยู่ในกลุ่มนี้จึงเปิดพื้นที่ให้เห็นว่าแม้ความกลัวและความเจ็บจะดูไม่เป็นการเมืองในความหมายทั่วไป แต่ใน ความเป็นจริงมันคือรูปแบบหนึ่งของ “การเมืองแห่งความรู้สึก” ที่ทรงพลังอย่างยิ่งในบริบทไทยร่วมสมัย



ภาพที่ 7 เกมมิดของการบังคับสูญหาย: การรำลึกถึงวันเฉลิม

ที่มา: ไข่แมว x. (17 ตุลาคม 2563)

ภาพนี้แสดงให้เห็นตัวละครที่มีลักษณะใบหน้าคล้ายกับ “วันเฉลิม สัตย์ศักดิ์สิทธิ์” นักเคลื่อนไหวทางการเมืองที่ถูกอุ้มหายจากกัมพูชาในปี พ.ศ. 2563 โดยตัวละครยืนอยู่ท่ามกลาง “เงาดำ” ของเจ้าหน้าที่ทั้งสองข้างขณะชูสัญลักษณ์สามนิ้วภายใต้แสงสว่างที่ส่องลงมา

ภาพนี้สะท้อน Residual Feeling อย่างชัดเจนกล่าวคือเป็นอารมณ์ที่ตกค้างอยู่ในโครงสร้างสังคม เช่น ความกลัว ความเศร้าและความเจ็บซึ่งเป็นผลพวงของประสบการณ์การเมืองไทยที่มีการกดทับความทรงจำของผู้ถูกอุ้มหายมาอย่างต่อเนื่อง ความกลัวปรากฏผ่านภาพเจ้าหน้าที่เงาดำซึ่งไม่จำเป็นต้องพูดก็ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงแรงกดดัน ความเจ็บ การไม่มีบทสนทนาในภาพสะท้อนการปิดกั้นไม่ให้พูดถึงบางเรื่อง และความเศร้าแบบไม่เปิดเผย (Unspoken Sorrow) คือ สิ่งที่ภาพนี้ทำงานกับคนดูโดยตรง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกเศร้า สะเทือนใจและอยากจดจำโดยไม่ต้องกล่าวออกมา

ภาพการ์ตูนนี้จึงไม่ใช่เพียงการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์แต่เป็นการสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมสามารถร่วมไว้อาลัย ตั้งคำถามและแสดงอารมณ์ร่วมต่อกรณีการบังคับสูญหายอย่างสงบสุภาพและลึกซึ้งภายใต้บริบทที่รัฐยังคงปิดกั้นไม่ให้กล่าวถึงอย่างเปิดเผย

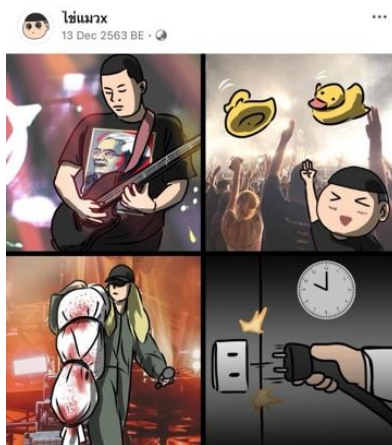
3.2 Dominant Feeling: ความโกรธ ความขำขันประชดและการเย้ยหยันอำนาจรัฐ จาก การวิเคราะห์ชุดภาพการ์ตูนของเพจ “ไข่แมว x” พบว่ามีจำนวนไม่น้อยที่ถ่ายทอด “อารมณ์ร่วมแบบครอบงำ” (dominant feelings) ซึ่งสะท้อนภาวะทางอารมณ์ของเยาวชนและประชาชนที่กำลังเผชิญกับโครงสร้างอำนาจในปัจจุบัน โดยเฉพาะอารมณ์โกรธ ความไม่พอใจและการต่อต้านผ่านอารมณ์ขันที่ผสมผสานความขื่นขม (Tragicomic Affect) ซึ่งมีไม่ใช่เพียงการเสียดสีเพื่อความบันเทิงแต่คือการเย้ยหยันอำนาจอย่างมีนัยทางการเมือง

ภาพการ์ตูนในกลุ่มนี้มักใช้สัญลักษณ์ที่มีนัยทางการเมืองชัดเจน เช่น รถฉีดยาแรงดันสูง ผู้นำรัฐในเครื่องแบบ สื่อกระแสหลักหรือพิธีกรรมของรัฐที่ถูกจัดวางในบริบทของความย้อนแย้ง เหน็บแนมหรือ



ถากถาง ซึ่งส่งผลให้เกิดการ “จัดกรอบใหม่” ต่อสิ่งที่เคยถูกทำให้ดูศักดิ์สิทธิ์หรือถูกต้องตามระเบียบเดิมภาพเหล่านี้ไม่ได้เพียงสื่อสารความโกรธแต่ยังใช้ภาษาภาพและอารมณ์เป็นเครื่องมือในการปลดอำนาจของวาทกรรมเดิมอย่างแนบเนียน

อารมณ์โกรธที่ปรากฏจึงไม่ใช่ความรุนแรงแบบปะทุแต่มักแสดงออกผ่านการขบขันที่กัดลึกเปิดเผยให้เห็นร่องรอยของการปฏิเสธและความพยายามท้าทายความชอบธรรมของรัฐด้วยวิธีที่อยากจะควบคุมอารมณ์ในกลุ่มนี้จึงทำหน้าที่เป็นแรงผลักดันสำคัญของการเปลี่ยนแปลงในระดับวัฒนธรรมทางการเมืองที่กำลังอยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่าน



ภาพที่ 8 คอนเสิร์ตเยาวชนกับฉากจบของพิธีกรรมรัฐ

ที่มา: ไอแมว x. (13 ธันวาคม 2563)

ภาพนี้สะท้อนโครงสร้างของความรู้สึกร่วม (Structure of Feeling) ในกลุ่ม Dominant Feelings อย่างชัดเจนโดยถ่ายทอดอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ร่วมของคนรุ่นใหม่ที่กำลังตั้งคำถามต่อ “พิธีกรรมทางอำนาจ” ที่รัฐยังคงจัดขึ้นต่อไปโดยปราศจากความหมายในบริบทใหม่ของสังคม ภาพของเยาวชนที่เปรียบเสมือนผู้ชมคอนเสิร์ต เต็มไปด้วยพลัง ความสดใสและจินตนาการถูกวางคู่ขนานกับฉากของพิธีกรรมรัฐที่ดำเนินไปอย่างแข็งทื่อและล้าหลัง ก่อนจะจบลงด้วย “การถอดปลั๊ก” ซึ่งเป็นการสื่อถึงการตัดขาดจากวาทกรรมเดิมอย่างสันติแต่ทรงพลัง

โครงสร้างอารมณ์ในภาพนี้ผสมระหว่างความโกรธแบบไม่ใช้ความรุนแรงกับอารมณ์ขันประชดประชัน (ironic resistance) ทำให้การต่อต้านไม่อยู่ในรูปของการเผชิญหน้าโดยตรงแต่เป็นการ “เย้ยหยันเชิงวัฒนธรรม” ที่เปลี่ยนความไร้ความหมายของรัฐในสายตาคนรุ่นใหม่ กล่าวได้ว่าภาพนี้ถ่ายทอดความเปลี่ยนผ่านของยุคสมัยที่ประชาชนโดยเฉพาะเยาวชนเลือกไม่ร่วมพิธีไม่ประณามแต่เพียง “ถอดปลั๊ก” อย่างเงียบสงบ เป็นภาษาของความรู้สึกที่แทนการใช้ถ้อยคำและมีพลังทางการเมืองไม่น้อยกว่าการประท้วงแบบตรงไปตรงมา

3.3 Emergent Feeling: ความหวัง จินตนาการและพลังสร้างสรรค์ของเยาวชนในบรรดา

ภาพการ์ตูนที่ศึกษามีจำนวนหนึ่งที่สะท้อน “อารมณ์เกิดใหม่” (Emergent Feelings) ซึ่งไม่เพียงเป็นการตอบสนองต่อบริบททางการเมืองแต่ยังชี้ให้เห็นการก่อร่างของรูปแบบการรับรู้ ความรู้สึกและการแสดงออกทางการเมืองแบบใหม่ที่กำลังค่อย ๆ ปรากฏขึ้นภาพเหล่านี้หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าโดยตรงกับอำนาจรัฐแต่เลือกใช้พลังของจินตนาการ ความหวังและศิลปะในการสื่อสารประเด็นทางการเมืองอย่างแนบเนียน

เยาวชนในภาพเหล่านี้ไม่ได้แสดงออกผ่านโครงสร้างทางการเมืองแบบเดิม เช่น พรรคการเมืองหรือองค์กรเคลื่อนไหวขนาดใหญ่แต่กลับเลือกใช้สื่อดิจิทัลเป็นเวทีในการสร้างสรรค์ภาษาใหม่ทางการเมืองผ่านตัวละครแฟนตาซี สีสันสดใส สัญลักษณ์ความหวังหรือภาพจำลองของโลกอนาคตที่แตกต่างจากโครงสร้างอำนาจเดิม รูปแบบเหล่านี้เปิดให้เกิดพื้นที่ทางจินตนาการ (Imaginative Space) ที่เอื้อให้ความหวังสามารถทำงานเชิงวาทกรรมได้ในฐานะ “พลังต้านแบบไม่รุนแรง”

ภาพการ์ตูนในกลุ่มนี้จึงไม่เพียงถ่ายทอดอารมณ์ในปัจจุบันแต่ยังทำหน้าที่เป็นภาชนะในการห่อหุ้มอุดมคติและความฝันของเยาวชนไทยที่มุ่งหวังการเปลี่ยนแปลงผ่านพลังสร้างสรรค์และความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ซึ่งกำลังท้าทายระเบียบความรู้เดิมของสังคมการเมืองร่วมสมัยอย่างมีพลัง



ภาพที่ 9 แวตาแห่งความหวัง: เยาวชนคืออนาคตของประชาธิปไตย

ที่มา: ไช้แม่ว x. (4 สิงหาคม 2563)

ภาพการ์ตูนนี้แบ่งออกเป็นสองส่วนโดยส่วนบนแสดงให้เห็นนักกิจกรรมรุ่นใหม่กำลังปราศรัยอยู่บริเวณอนุสาวรีย์ประชาธิปไตยพร้อมท่าทางชูมือและสีหน้ามุ่งมั่น โดยมีเยาวชนอีกหลายคนยืนอยู่เบื้องหลัง ในขณะที่ส่วนล่างของภาพเป็นใบหน้าชายชราในแสงสีทองที่สื่อถึง “รุ่นก่อน” ซึ่งกำลังมองภาพปราศรัยของเยาวชนสะท้อนอยู่ในแว่นตา ดวงตาของชายผู้นี้มีน้ำตาคลอด้วยความปลื้มปิติ เป็นการเชื่อมโยง “อดีต” กับ “อนาคต” ผ่านความหวังที่แฝงอยู่ในปัจจุบัน



ในเชิงโครงสร้างของความรู้สึกร่วม (Structure of Feeling) ภาพนี้สะท้อน Emergent Feelings อย่างชัดเจนโดยเสนอให้เห็นถึง “การกำเนิดของการเมืองแบบใหม่” ที่ไม่ได้อาศัยอำนาจแบบเผชิญหน้าแต่เกิดจากพลังของการรวมกลุ่ม การปราศรัยอย่างสร้างสรรค์และการส่งต่อความฝันของคนรุ่นก่อนสู่เยาวชนรุ่นใหม่สภาวะทางอารมณ์ในภาพจึงประกอบไปด้วยทั้ง “พลังความหวัง” และ “จินตนาการแห่งความต่อเนื่อง” ที่ปราศจากความรุนแรง

การจัดองค์ประกอบภาพด้วยแสงโทนอ่อนการมองผ่านแว่นตาและสายตาที่เปี่ยมด้วยอารมณ์ของผู้เฒ่า สร้างพื้นที่แห่งอารมณ์ที่ส่งสารถึงผู้ชมว่า เยาวชนในยุคปัจจุบันคือผู้สืบทอดความฝันฝันของประชาธิปไตย ซึ่งอาจเคยถูกกดทับในอดีตแต่วินาทีนี้ได้กลับมาเป็นความหวังใหม่อีกครั้ง ภาพนี้ทำหน้าที่ประกอบสร้างอารมณ์ร่วมแบบ Emergent ได้อย่างทรงพลังโดยเปลี่ยนพื้นที่ดิจิทัลให้กลายเป็นสนามแห่งความหวังและการส่งต่อความฝันของประชาธิปไตยจากอดีตสู่อนาคตผ่านการสื่อสารทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งแต่เข้าถึงง่าย

อารมณ์ในทั้งสามระดับนี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงระบายความรู้สึกแต่ประกอบสร้าง “สนามอารมณ์ทางการเมือง” (Affective Political Space) ที่มีพลวัตสูงและทำหน้าที่ต่อรองกับวาทกรรมอำนาจในรูปแบบที่ไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้าโดยตรง ความรู้สึกกลัวในอดีตจึงไม่ใช่เพียงความทรงจำที่ฝังแน่น แต่คือแรงผลักดันให้ตั้งคำถามกับโครงสร้างเดิม ความโกรธในปัจจุบันไม่ได้เป็นเพียงความรุนแรงเชิงอารมณ์แต่ถูกเปลี่ยนเป็นอารมณ์ขั้นที่แหลมคมและไม่อาจควบคุมได้ ส่วนความหวังของเยาวชนก็ไม่ใช่เพียงจินตนาการส่วนบุคคลแต่คือการผลิตภาษาใหม่ของการเมืองผ่านสื่อภาพที่เข้าถึงง่ายและทรงพลัง

การตุนดิจิทัลจึงทำหน้าที่ไม่ต่างจากเวทีอภิปรายทางการเมืองแบบใหม่ในโลกออนไลน์ซึ่งเปิดให้ความรู้สึกที่เคยถูกปิดกั้นได้มีพื้นที่แสดงออกและช่วยให้ผู้ชมไม่เพียงเข้าใจปัญหาทางการเมืองในเชิงเหตุผลแต่ยัง “รู้สึก” ไปกับมันในระดับที่ลึกซึ้งกว่าเดิม

ตารางที่ 4 การจำแนกระดับ Structure of Feeling จากภาพการ์ตูนดิจิทัล

ระดับอารมณ์	ธีมหลัก	องค์ประกอบเด่น	ตัวอย่างภาพ	จำนวนภาพ
Residual	ความกลัว, เจ็บ	เงา, แสงน้อย	ภาพวันเฉลิม	18
Dominant	ความโกรธ, ขำเจ็บ	การเสียดสี	ภาพรณิชน้ำ	25
Emergent	ความหวัง, จินตนาการ	สีพาสเทล, โลกแฟนตาซี	นักเวทย์สามนิ้ว	32

ตารางนี้จัดแบ่งภาพการ์ตูนออกเป็นสามระดับของ Structure of Feeling ตามแนวคิดของ Williams (1977) ได้แก่ Residual, Dominant และ Emergent Feelings โดยอิงจากธีมหลัก องค์ประกอบเด่นและการตีความเชิงอารมณ์ของแต่ละภาพ



กล่าวโดยสรุปโครงสร้างของความรู้สึกที่ปรากฏในงานวิจัยนี้มีใช้เพียงกรอบทางทฤษฎี แต่คือ “ภาษาทางการเมืองของยุคสมัย” ที่เยาวชนไทยกำลังก่อรูปอย่างเงิบ ๆ แต่ทรงพลังในสนามของวัฒนธรรม ดิจิทัลร่วมสมัย นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาเชิงเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มความรู้สึกตกค้าง (Residual) ความรู้สึกครอบงำ (Dominant) และความรู้สึกใหม่ที่กำลังก่อตัว (Emergent) จะเห็นได้ว่าโครงสร้างของความรู้สึกร่วมในศิลปะการ์ตูนมิได้ดำรงอยู่แบบแยกส่วนแต่มีพลวัตที่เชื่อมโยงและเปลี่ยนผ่านกันอย่างต่อเนื่อง อารมณ์ตกค้าง เช่น ความกลัวและความเงิบทำหน้าที่เป็นฐานประสบการณ์ที่หล่อเลี้ยงการแปรเปลี่ยนไปสู่อารมณ์โกรธ ประชดประชันหรือการเหยียดหยันอำนาจ (Dominant) และพัฒนาไปสู่การก่อร่างของความหวังจินตนาการ และพลังสร้างสรรค์แบบใหม่ (Emergent)

พลวัตทางอารมณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าแม้แต่อารมณ์ที่ดูเงิบงันหรือยังไม่เป็นรูปธรรมก็สามารถมีบทบาทเชิงต่อต้านในเชิงวาทกรรมได้อย่างทรงพลัง การเปรียบเทียบระหว่างภาพที่สื่อสารความเงิบ ความขบขันประชดประชันและภาพที่สร้างจินตภาพแห่งอนาคตประชาธิปไตยแสดงให้เห็นว่าศิลปะการ์ตูนเหล่านี้ได้ทำหน้าที่ “จัดระเบียบ” และ “ถ่ายทอด” อารมณ์ร่วมข้ามช่วงวัย เวลาและสถานการณ์ทางการเมืองอย่างมีนัยสำคัญซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Williams (1977) ที่มองว่า Structure of Feeling เป็นภาวะอารมณ์ที่ยังไม่ตกผลึกเป็นอุดมการณ์แต่มีพลังในการผลักดันการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างลึกซึ้ง

ยิ่งไปกว่านั้นศิลปะการ์ตูนเหล่านี้ยังทำหน้าที่เป็นวัตถุทางวัฒนธรรม (Cultural Artifact) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Participation) ผ่านการแชร์ แสดงความคิดเห็น ตัดต่อหรือดัดแปลงภาพในบริบทใหม่บนโซเชียลมีเดีย เช่น การสร้างมีม (Memes) หรือการโพสต์ซ้ำด้วยข้อความประชดประชันซึ่งสะท้อนการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบการประท้วงตามท้องถนน แต่แสดงออกผ่าน “ภาษาทางอารมณ์” ที่แพร่กระจายในพื้นที่ดิจิทัล การตอบสนองเชิงสัญลักษณ์ลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Papacharissi (2015) ที่มองว่า Affective Publics มิใช่เพียงกลุ่มผู้บริโภคเนื้อหาแต่คือผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความหมายใหม่ผ่านอารมณ์ร่วมและการกระทำทางสัญลักษณ์

สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษานี้ได้วิเคราะห์ศิลปะการ์ตูนดิจิทัลจากเพจ “ไข่แมว x” ซึ่งถูกใช้เป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมและการสื่อสารทางการเมืองภายหลังรัฐประหารในประเทศไทย โดยสามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

ประการแรก การวิเคราะห์รูปแบบและลักษณะของศิลปะการ์ตูนบนสื่อสังคมออนไลน์สะท้อนให้เห็นว่าการ์ตูนมิได้เป็นเพียงงานศิลปะเพื่อความบันเทิงแต่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สื่อสารที่เต็มไปด้วยนัยทางการเมืองทั้งในเชิงการเสียดสี (satire) การล้อเลียนเชิงวัฒนธรรมและการใช้สัญลักษณ์ที่สามารถถ่ายทอดสารได้อย่าง



กระชับและทรงพลัง องค์ประกอบทางภาพ เช่น ตัวละคร เส้น สี และฉาก ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างความหมายที่วิพากษ์และต่อต้านอำนาจทางการเมืองอย่างชัดเจน (Entman, 1993; Gamson & Modigliani, 1989)

ประการที่สอง การวิเคราะห์อารมณ์ทางการเมืองที่สะท้อนผ่านการตบเท้าประท้วงว่าเป็นพื้นที่ในการผลิตและถ่ายทอดความรู้สึกร่วมทางการเมือง ทั้งความโกรธ ความเศร้า ความหวังและการเย้ยหยัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง Affective Publics ที่ชี้ให้เห็นว่าอารมณ์สามารถจัดระเบียบการสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ทางการเมืองได้ (Papacharissi, 2015; Hesford, 2020) การตบเท้าทำงานในฐานะพื้นที่แสดงอารมณ์ร่วมที่ช่วยขยายการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนโดยเฉพาะเยาวชน

ประการที่สาม การวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิด Structure of Feeling (Williams, 1977) แสดงให้เห็นว่าการตบเท้าสะท้อนความรู้สึกในสามระดับ ได้แก่ (1) ความรู้สึกตกค้าง (Residual) เช่น ความกลัวและความเศร้าที่สะสมมาจากประสบการณ์ความรุนแรงทางการเมือง (2) ความรู้สึกครอบงำ (Dominant) ที่ถ่ายทอดความไม่พอใจและการวิพากษ์วิจารณ์เชิงเสียดสีต่ออำนาจรัฐ และ (3) ความรู้สึกใหม่ที่กำลังก่อตัว (Emergent) เช่น ความหวัง จินตนาการและการสร้างสรรค์ของเยาวชนซึ่งสอดคล้องกับงานศึกษาที่มุ่งอธิบายพลวัตของการต่อต้านผ่านสื่อวัฒนธรรมในเอเชียร่วมสมัย (Lee, 2021; Tatsukawa, 2021; Ladia, 2023)

งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าศิลปะการตบเท้าดิจิทัลเป็นทั้ง พื้นที่แห่งอารมณ์ร่วม เครื่องมือจัดกรอบวาทกรรม และกลไกทางวัฒนธรรมที่สำคัญต่อการเมืองของเยาวชนในสังคมไทยร่วมสมัยโดยมีบทบาททั้งในการวิพากษ์โครงสร้างอำนาจและในการสร้างจินตนาการทางการเมืองที่ท้าทายการครอบงำของรัฐซึ่งสะท้อนถึงความสำคัญของศิลปะและสื่อดิจิทัลในฐานะมิติของการต่อต้านเชิงสร้างสรรค์และการก่อรูปความหมายทางการเมืองในยุคดิจิทัล

อภิปรายผลการศึกษา

ตามวัตถุประสงค์ข้อแรกที่ยมุ่งศึกษารูปแบบและลักษณะของศิลปะการตบเท้าบนสื่อสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การตบเท้ามีได้ปรากฏในฐานะสื่อแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียวแต่ทำงานเชิงวาทกรรมโดยใช้กลวิธีการเสียดสีและสัญลักษณ์ทางการเมืองเพื่อจัดกรอบความหมายใหม่ให้แก่เหตุการณ์และสถานการณ์ทางการเมือง ผลการวิเคราะห์สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการจัดกรอบของ Entman (1993) ซึ่งอธิบายว่าสื่อสามารถนิยามปัญหา กำหนดการประเมินเชิงคุณค่าและเสนอแนวทางแก้ไขได้ ตลอดจนสอดคล้องกับการศึกษาของ Gamson และ Modigliani (1989) ที่ชี้ว่าสื่อเป็นพื้นที่ในการประกอบสร้างความหมายและอิทธิพลต่อความคิดเห็นสาธารณะ

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่สองที่เน้นการตรวจสอบอารมณ์ทางการเมือง ผลการศึกษาพบว่า การตบเท้าดิจิทัลสามารถสะท้อนอารมณ์ร่วมของสังคมได้อย่างหลากหลาย ทั้งความโกรธ ความเศร้า ความหวังและการเย้ยหยันโดยทำหน้าที่เป็นกลไกในการระดมความรู้สึกและสร้างพลังทางการเมืองเชิงอารมณ์ ข้อค้นพบนี้



สอดคล้องกับแนวคิด affective publics ของ Papacharissi (2015) ที่ชี้ว่าอารมณ์ไม่เพียงเป็นองค์ประกอบส่วนบุคคลแต่ยังทำงานเป็นโครงสร้างร่วมที่จัดระเบียบการสื่อสารทางการเมืองและยังสอดคล้องกับ Hesford (2020) ที่อธิบายถึงบทบาทของอารมณ์ในฐานะการเมืองแห่งการประท้วง (politics of protest) ซึ่งทำให้อารมณ์กลายเป็นพลังทางสังคมและการเมืองที่มีศักยภาพในการต่อต้าน

วัตถุประสงค์ข้อที่สามที่มุ่งอธิบายโครงสร้างของความรู้สึกร่วม (Structure of Feeling) การวิเคราะห์พบว่าการ์ตูนสะท้อนความรู้สึกได้สามระดับ ได้แก่ ความรู้สึกตกค้าง (Residual) ความรู้สึกครอบงำ (Dominant) และความรู้สึกใหม่ที่กำลังก่อตัว (Emergent) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Williams (1977) ที่มองว่าโครงสร้างของความรู้สึกเป็นพลวัตทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างอดีต ปัจจุบันและอนาคต การ์ตูนจำนวนหนึ่งตอกย้ำความทรงจำทางการเมืองและความกลัวที่ตกค้าง ขณะที่อีกจำนวนหนึ่งถ่ายทอดความโกรธและการวิพากษ์ต่ออำนาจรัฐ และบางส่วนสะท้อนความหวังและจินตนาการใหม่ของเยาวชน การตีความนี้สอดคล้องกับงานศึกษาที่อธิบายศิลปะและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ในฐานะการต่อต้านทางการเมืองในบริบทเอเชียร่วมสมัย (Lee, 2021; Tatsukawa, 2021; Ladia, 2023)

การศึกษานี้ยืนยันว่า ศิลปะการ์ตูนดิจิทัลทำงานในสามมิติที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การศึกษา ได้แก่ การจัดกรอบวาทกรรม (Entman, 1993; Gamson & Modigliani, 1989), การสร้างพื้นที่อารมณ์ร่วม (Papacharissi, 2015; Hesford, 2020) และ การก่อรูปโครงสร้างของความรู้สึก (Williams, 1977; Lee, 2021; Tatsukawa, 2021; Ladia, 2023) ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าการ์ตูนมิใช่เพียงผลิตทางศิลปะแต่เป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการเมืองแห่งอารมณ์ของสังคมไทยภายหลังรัฐประหาร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การเปิดพื้นที่สาธารณะทางอารมณ์สำหรับเยาวชน ภาครัฐควรตระหนักถึงบทบาทของอารมณ์ในฐานะทุนทางการเมืองและวัฒนธรรมของเยาวชนโดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่การแสดงออกไม่จำกัดอยู่แค่ถ้อยคำหรือการชุมนุมแต่ปรากฏผ่านสื่อศิลปะและวัฒนธรรม รัฐจึงควรสนับสนุนให้มีพื้นที่สาธารณะและกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้แสดงออกทางอารมณ์และความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ถูกควบคุมด้วยกลไกอำนาจแบบเดิม

1.2 การปฏิรูประบบการศึกษาด้านความรู้สึกและพลเมือง ระบบการศึกษาควรบรรจุ “การรู้เท่าทันอารมณ์” (Emotional Literacy) และ “การเมืองของความรู้สึก” (Affective Politics) ไว้ในหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจของเยาวชนต่อบทบาทของอารมณ์ในชีวิตสาธารณะ และพัฒนาแนวคิดเรื่องความเป็นพลเมืองที่ครอบคลุมมิติวัฒนธรรม ความรู้สึก และสิทธิในการตั้งคำถามต่ออำนาจ



1.3 การยอมรับสื่อดิจิทัลและศิลปะในฐานะภาษาการเมืองใหม่ นโยบายด้านสื่อควรปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนผ่านของการสื่อสารทางการเมืองในยุคดิจิทัล โดยยอมรับว่า Meme, การ์ตูน, และ Visual Satire มีภัยต่อความมั่นคงแต่คือภาษาของพลเมืองรุ่นใหม่ที่ต้องการสื่อสารความรู้สึกและเรียกร้องการเปลี่ยนแปลงอย่างสันติ การใช้กฎหมายปิดกั้นการแสดงออกลักษณะนี้อาจสร้างความแตกแยกและกีดกันพลังสร้างสรรค์ของประชาชน

2. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

2.1 การขยายการศึกษาโครงสร้างของความรู้สึกในบริบทไทย งานวิจัยด้านรัฐศาสตร์ วารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชนควรให้ความสำคัญกับการศึกษาโครงสร้างของความรู้สึกอย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยเฉพาะในสื่อร่วมสมัย เช่น มีม การ์ตูน ศิลปะดิจิทัล และเนื้อหาบนโซเชียลมีเดียเพื่อทำความเข้าใจพลวัตทางอารมณ์ของสังคมไทยในยุคที่ความรู้สึกกลายเป็นกลไกการเมืองที่สำคัญ

2.2 การวิจัยข้ามสาขาและข้ามบริบทวัฒนธรรมควรส่งเสริมการวิจัยแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ที่เชื่อมโยงระหว่างรัฐศาสตร์ สื่อศึกษา วัฒนธรรมศึกษา และจิตวิทยาสังคมเพื่อวิเคราะห์อารมณ์ในฐานะเครื่องมือและสภาวะการเมืองและเสนอให้มีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างบริบทไทยกับกรณีศึกษาต่างประเทศ เช่น การเคลื่อนไหวในฮ่องกง ซิลี หรือฟิลิปปินส์ เพื่อเข้าใจความหลากหลายของการเมืองแห่งอารมณ์ในระดับภูมิภาค

2.3 การพัฒนาแนวคิด “อารมณ์ในฐานะทุนประชาธิปไตย” เสนอให้มีการพัฒนาชุดแนวคิดและตัวชี้วัดที่เข้าใจอารมณ์ในฐานะ “ทุนเชิงประชาธิปไตย” (Affective Democratic Capital) เพื่อใช้วิเคราะห์บทบาทของความหวัง ความโกรธหรือความเศร้าในการขับเคลื่อนสังคมประชาธิปไตยและประเมินว่าพื้นที่ใดเปิดให้เกิดการแสดงออกทางอารมณ์ที่สร้างสรรค์ได้มากน้อยเพียงใด

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนด้านวิชาการและทรัพยากรตลอดระยะเวลาการดำเนินงานวิจัยฉบับนี้ งานวิจัยนี้ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เลขที่รับรอง IRB-COE-041-2025



บรรณานุกรม

- ไข่ม้วน x. (2020, August 14). ภาพการ์ตูนแสดง “เพนกวิน” แก่นนำเยาวชนถูกควบคุมตัวขณะชุมนุมนี้ว สื่อถึงการแสดงออกทางอุดมการณ์อย่างสงบแม้เผชิญการจับกุม [รูปภาพ]. Facebook. <https://www.facebook.com/cartoneggcatx/photos/1978434472286475>
- ไข่ม้วน x. (2020, August 20). ภาพการ์ตูนแสดง “การปลุกจากความเงิบ: เยาวชนเรียกผู้มีอำนาจออกมารับฟัง” [รูปภาพ]. Facebook. <https://www.facebook.com/cartoneggcatx/photos/1984327168363872>
- ไข่ม้วน x. (2020, August 4). ภาพ “แววตาแห่งความหวัง: เยาวชนคือนาคตของประชาธิปไตย” [รูปภาพ]. Facebook. <https://www.facebook.com/cartoneggcatx/photos/1967974513332471>
- ไข่ม้วน x. (2020, December 13). ภาพการ์ตูนล้อเลียนเปรียบเทียบขบวนการเสรีตเยาวชนกับการ “ถอดปลั๊ก” พิธีกรรมรัฐ สื่อถึงการปฏิเสธวาทกรรมอำนาจด้วยการเย้ยหยันและศิลปะ [รูปภาพ]. Facebook. <https://www.facebook.com/cartoneggcatx/photos/2101180680011853>
- ไข่ม้วน x. (2020, October 16). ภาพร่มเล็กของเยาวชนและแรงดั่งของอำนาจรัฐ [รูปภาพ]. Facebook. <https://www.facebook.com/cartoneggcatx/photos/2042342509229004>
- ไข่ม้วน x. (2020, October 17). ภาพตัวละครแนวแฟนตาซีสามนี้วหน้าแผนที่ BTS สื่อถึงกลยุทธ์ “ดาวกระจาย” ในการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ของเยาวชน [รูปภาพ]. Facebook. <https://www.facebook.com/cartoneggcatx/photos/2042869005843021>
- ไข่ม้วน x. (2020, October 21). ภาพผู้นำทางการเมืองลอยกระทงลงแม่น้ำพร้อมภาพแผนที่ประเทศไทยและระเบิด สื่อถึงการทำลายประเทศด้วยอัตลักษณ์ทางพิธีกรรม [รูปภาพ]. Facebook. <https://www.facebook.com/cartoneggcatx/photos/2047463878716867>
- ไข่ม้วน x. (2020, October 5). ภาพ “ห้องทรมาน: ความเจ็บปวดร่วมของแฟนบอลสองนี้ว” [รูปภาพ]. Facebook. <https://www.facebook.com/cartoneggcatx/photos/2030847037045218>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Charoensuk, S., & Glassman, M. (2023). Twitter, protest, and collective affect: A study of youth resistance in Thailand. *Asian Journal of Communication*, 33(2), 123-139. <https://doi.org/10.1080/01292986.2023.2176532>
- Entman, R. M. (1993). Framing: Toward clarification of a fractured paradigm. *Journal of Communication*, 43(4), 51-58. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x>



- Gamson, W. A., & Modigliani, A. (1989). Media discourse and public opinion on nuclear power: A constructionist approach. *American Journal of Sociology*, 95(1), 1-37.
<https://doi.org/10.1086/229213>
- Hesford, W. S. (2020). Violent feelings and public vulnerabilities: Black Lives Matter and the affective politics of protest. *Women's Studies in Communication*, 43(2), 175-179.
<https://doi.org/10.1080/07491409.2020.1751105>
- Highfield, T. (2016). *Social media and everyday politics*. Polity Press.
- Ladia, C. E. P. (2023). Emotive counterpublics: Cartoon activism in the Duterte era. *Media and Communication*, 11(2), 113-123. <https://doi.org/10.17645/mac.v11i2.6290>
- Lee, F. L. F. (2021). Creativity as political resistance: The use of art in Hong Kong's anti-extradition protests. *International Journal of Cultural Studies*, 24(5), 732-749.
<https://doi.org/10.1177/13678779211011330>
- McRobbie, A. (2005). Notes on 'What Not To Wear' and post-feminist symbolic violence. *Sociological Review*, 52(2_suppl), 97-109. <https://doi.org/10.1111/j.1467954X.2005.00533.x>
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective publics: Sentiment, technology, and politics*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199999736.001.0001>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation methods* (3rd ed.). Sage Publications.
- Phatharathananunth, S. (2022). The Thai youth movement and the struggle for democracy. *Southeast Asian Affairs*, 2022(1), 387-403.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage Publications.
- Tatsukawa, K. (2021). Affect and protest in contemporary Asia: The role of emotions in digital resistance. *Inter-Asia Cultural Studies*, 22(3), 312-327.
<https://doi.org/10.1080/14649373.2021.1946640>
- Williams, R. (1977). *Marxism and literature*. Oxford University Press.